

# 576

Kbűte

SACRIFICE

INSANE

FIFA 2001

SUDDEN STRIKE

ESCAPE FROM  
MONKEY ISLAND

MECHWARRIOR 4

RED ALERT 2

EGYPT 2

SHEEP

STARSHIP TROOPERS

XI. évfolyam, 117. szám  
2000. december Ára: 796,- Ft

## TOMB RAIDER CHRONICLES™

NINCS KARÁCSONY LARA NÉLKÜL!

EXKLUZÍV  
ISMERTETŐ  
VÉGIGJÁT SZÁS





| hírek | játékelőzetesek | segítség | csalások |  
| letöltések | játékdemók | extrák |

# www.576.hu

Novembertől teljesen megújult külsővel és belsővel vár  
az 576 homepage-e, az 576 Online.

Pontosan így indítottuk útjára

- most már több, mint egy hónapja -

website-unkat, ami visszajelzéseitek alapján  
elnyerte tetszéseiteket. Továbbra is csak annyit tudunk ígérni,  
hogy mindennap megkapod a Neked szükséges információkat a  
számítógépek és konzolok világából,  
s talán még jól is érzed közben magad.  
Ekkor már elértük célunkat!





# Búcsú az évezredtől

Milyen érdekes visszaemlékezni... — amikor diákként tanultunk a különböző évszázadokról, azt úgy képzeltük el magunk előtt, mintha az egyik század után becsukódott, a másik előtt pedig megnyílt volna egy ajtó. Megélve ezt az eseményt, egészen másként fest már a dolog, mert tapasztalunk kell, hogy közel sem különülnek el ilyen élesen a határok. Még akár egy évvel ezelőtt is hajlamosak voltunk azt hinni, hogy amikor a XX. századból átlépünk a XXI. századba, akkor aztán valami igen különleges dolog fog történni velünk. Na, nem a világvégére gondolok, abban amúgy sem hittem soha!

Az év utolsó... Nem! Az évtized utolsó... Hmmm, még ez sem jó! Az évszázad utolsó... El tudom vajon kezdeni? Igen! — az évezred utolsó 576 KByte-ját tartod a kezében. Ezt leírni már majdnem szerénytelennek tartom még önmagam előtt is! Miért? Mert a tíz éves múltunkkal hogy jövünk mi az elmúlt ezer évhez, ugyanakkor mégiscsak igaz, amit leírtam, mert az ezredfordulón megjelenő utolsó szám, az ugye az utolsó... ☺

Próbálok felfedezni valamit, ami a fentebb említett tényről más, vagy különlegesebb lenne, de valójában nem sikerül találnom ilyet. Ezt a számot is ugyanúgy készítettük el, mint az eddigieket. Akkor, amikor az újságíróink hozzáfogtak megírni az ismertetőket, nem hiszem, hogy eszükbe jutott volna: „ezt a munkámat a következő hónaptól már úgy tekinthetem, mint az előző évezredben írt utolsó művemet”...

Én sem érzek bizsergést az ujjaimban, vagy valamiféle lámpalázzal keveredő extra megilletődést azért, mert a XX. században megjelenő utolsó 576 KByte Bevezetőjét fogalmazgatom. Lehet, hogy meg kellene ragadnom az alkalmat, és áttekinteni, mit, és hogyan csináltak elődeink, és hogy mivel töltöttük mi (a lassan-lassan már senki által sem „újnaknak” nevezettek) az elmúlt hat hónapot. Felsorolni a XX. századi 576 KByte legfőbb jellemvonásait, elregeálni az utókornak, hogy miről is szólt az elmúlt 10 év nekünk...

Bár kellett magától az alkalom, mégsem teszem magamévá a gondolatot, nem áll rá sem kezem, sem pedig az agyam, mely egészen más téma körül forog mostanság.

Sokkal inkább foglalkoztatott az elmúlt hetekben, hónapokban — munkatársaimmal összefoglalva a fejünk —, hogy miben, és hogyan kell megújulnunk, amivel versenybe szállhatunk a következő (most már tényleg szerény leszek!) évtized kihívásaival.

Meg akarunk újulni, mert a megújulás az élet alapja. És meg is fogunk, mert élni akarunk! Hogy miben lesz más a 2001-es év már legelső KByte-ja is? Egyelőre ez a mi édes titkunk. Kicsit olyanok vagyunk, mint — mondjuk az autógyárak, amelyek féltett kincsként nyúzzák legújabb modelljeiket, és a tesztpálya környékéről messzire űzik a lesifotosók kíváncsi siserehadát.

Titkolunk mindent, de hogy érdekesebb legyen a móka, azért egy-két apróságot kiszivárogtatunk. Nem vagyunk szívtelenek, sőt! Mindent az olvasóért, de régi szabály: „petárdáid ne durrogasd fölöslegesen, azok együttesen fejtik ki a legnagyobb hatást”. Tovább finomítjuk a karosszériát, hogy az átlalatok is nagyra értékelt szépséget megőrizve, letisztult, „olvashatóbb” vonalvezetést kapjatok. Ugyanakkor ne higgyétek, hogy elégedettek leszünk a ráncfelvarrással, és a lakatos-festőmunkában ki is merül majd a fejlesztésünk lényege. Komoly erőfeszítéseket teszünk annak érdekében, hogy teljesíteni tudjuk a legfőbb kívánságaitokat, és ne csak széria gépet, hanem némi luxus-ízű extrát is kapjatok. De erről még tényleg korai beszélni, hagyjuk a fejlesztőmérnököket a háttérben, hadd dolgozzanak csak kitarító szorgalommal tovább...

Mielőtt azt hiszitek, hogy túl korán temettem az évet, tudom, nem felejtettem el, hogy előtte ott lesz még az év legszebb ünnepe, a KARÁCSONY is. Lapunk megjelenését követően, még lesz időtök, de nem túl sok ahhoz, hogy pótoljátok a hiányosságokat! Ne feledkezzetek meg szeretteitekről, hiszen nem ismerek olyan embert, aki ne várná ezt az ünnepet, — ahogy kora gyermekkorától eddig is várta minden évben — a 2000. év karácsonyát! Ha elfogadtok egy jó tanácsot: nem az érték, és a vásárlás ténye a fontos! Sokkal meghatározóbb, hogy az ajándékok személyre szóló legyenek, hogy aki kapja, az tudja, te tudtad mi okoz neki meglepetés-örömet és hogy érezze készüléti, az elmúlt hetekben (is) akár többször, sőt nagyon sokszor gondoltál rá. Az ajándéknak ez adja a lényegét, ettől válnak csillogóvá a szemek a fenyőfa alatt, és ettől kezdud érezni: adni valóban szép és egyszerű dolog! Kívánom neked személy szerint, hogy a fa alatt ott találád, amiben titkon reménykedtél (a számítógépet, a modemet, az Internet előfizetést), vagy bármit, aminek nagyon tudsz örülni! Jó lenne tudni, hogy lesz-e, van-e olyan, aki az ajándékai között esetleg egy 576 KByte-ot is kapott! Ha te ilyen vagy, kérlek írd ezt meg nekünk! Boldog karácsonyt kívánok mindenkinek, teljenek szeretetben az Ünnepek (is)!

Még el sem telünk az ajándékokkal, és egy újabb esemény, az óév búcsúztatója állít elénk egy újabb feladatot. A legtöbb jó kívánság ilyenkor hangzik el, hát engedjétek meg, hogy én is kívánhassak nektek valamit:

Kívánom, hogy Szilveszter napja a 2000. év legvidámabb napja legyen mindannyitoknak! B.U.É.K.! Kívánom továbbá, hogy jövőre egy olyan 576 KByte-ot kapjatok tőlünk, amely a megújult megjelenésével méltó az új évezredhez, és amely tartalmilag is mindenkinek a legnagyobb meglepetésére szolgál. Éjfélkor, amikor koccanni fognak a pezsgőspoharak, és elhangzanak majd a jókívánságok, jussunk eszetekbe mi is, és kívánjatok valami szépet nekünk is. Köszönjük előre is!

Végül, de nem utolsó sorban, (mivel évente csupán egyszer kínálkozó alkalom), itt, a nagyközönség előtt is megköszönöm a munkatársaim segítő munkáját, ami nélkül ugyanúgy nem lett volna 576 KByte, mint ahogy levilágítók, nyomdászok, újságárusok, postások, AZ OLVASÓ nélkül sem, és akik (ABC-sorrendben) a következők voltak:

Agócs László, Antoniewicz Péter, Bagó Péter, Balla László, Balogh Zsolt, Barta Richárd, Betlendi Szabolcs, Buzási László, Endrédi Tibor, Fábán Balázs, Gyalog Zoltán, Titz Renáta, Koronczai Gáspár, Keresztúri Ferenc, Kogler Gergő, Kovács Attila, Kulcsár Zsuzsa, Lambert Zsuzsanna, Lendvai Gyula, Makai Sándor, Nemes Raymond, Petneki Péter, Petrényi Gábor, Porcsalmi Balázs, Szakács Péter, Szanyi Anett, Selezky Ádám, Törös Balázs, Vajdics Martin, Varga Balázs, Veres Miklós, Virág Tamás, Wittner Tamás, Zámbo Balázs.

Széchenyi János  
főszerkesztő  
szjvc@576.hu





# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 117. SZÁM, 2000. DECEMBER



Bevezető	1
Tartalom	2
<b>HÍREK, ELŐZETESÉK</b>	
Hírek	4
Severance: Blade of Darkness	10
Throne of Darkness	12
America	14
<b>ISMERTETŐK</b>	
Sacrifice	16
C & C: Red Alert 2	20
Sudden Strike	24
Call to Power 2	28
Cultures	30
Tomb Raider Chronicles	32
The Grinch	36
RealMyst 3D	38





Mechwarrior 4: Vengeance	42
Egypt 2	44
Delta Force: Land Warrior	50
Starship Troopers	52
No One Lives Forever	54
Timeline	56
Airfix Dogfighter	58
Escape from Monkey Island	64
4X4 Evolution	66
Insane	68
FIFA 2001	70
Championship Manager 00/01	72
Microsoft Links 2001	74
Blair Witch 2	76
Hogs of War	78
Sheep	80

Pacman Adventures in Time	82
Creatures Playground	83
Tony Hawk's Pro Skater 2	84

#### CHEATEK, EGYEBEK

Microsoft Sidewinder Strategic Commander	85
Tomb Raider Chronicles Exkluzív végigjátszás	86
SzösszeNet	90
Csevegő	92
Toplisták	96
Januári ajánló	96



# 576 KByte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.  
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17  
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132  
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Főszerkesztő: Széchenyi János  
szjvc@576.hu

Layout: Varga Balázs  
vargab@576.hu

Levélágitás: Recent Kft.

Nyomás:  
Offset és Játékkártya Nyomda Rt.  
Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt.  
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén,  
rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)  
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft  
fél évre: 3.999,- Ft  
negyed évre: 1.999,- Ft

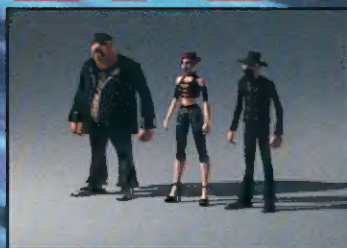
A kiadványban megjelent szöveges  
és illusztrációs anyagok bármely  
módon való felhasználása csak a  
kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226



# HÍREK

## - Avagy mi újság a nagyvilágban?



### Galleon (Confounding Factor)

<http://www.confounding-factor.com/>

Tulajdonképpen 2 embernek köszönhetjük azt, hogy ma már az ötödik részét nyomhatjuk a Tomb Raider című játéknak, ami kinek jó, kinek kevésbé jó hír, de az tagadhatatlan, hogy akkor az a 2 ember, aki ezt kitalálta korszakalkotó elképzelést adott a világnak. És ez a két ember azóta külön utakon jár, hiszen függetlenül magukat mindennemű nagy kiadótól Confounding Factor néven új céget alapítottak, ahol már több, mint 2 éve folynak Galleon című játéuk fejlesztési folyamatai. A stílusa - talán nem

véletlenül — marad az, amit eddig már megismertünk, azaz ez a hátulról látszó akció / kaland. A főszerepben ezúttal egy férfi lesz, név szerint Rhama Sabrier kapitány, amivel rögtön el is árultam beosztását, hisz az ő világukban ő nagy hajósnak számít. Mindamelllett, hogy tökéletesen ért a kardforgatáshoz, és persze a térképrajzoláshoz is. Egyik napon az ő kis Akbah nevű városukból egy titokzatos hajó elrabolja a gyógyítóju-



kat, aki a távolból küld ezen része a programnak rejtve marad még egy picit, hisz a játék megjelenése átcúszott a jövő év egy bizonytalan szakaszára.



jeleket Rhama-nak, hogy segítsen neki. Innentől pedig a játékos feladata lesz kideríteni, hogy mi áll a történetek hátterében. A játékmenetről vajmi keveset árultak el a programozók, úgyhogy



### Dragon's Lair 3D (Ubisoft/Dragonstone)

<http://www.dragonstone.com/>

17 év után visszatér köreinkbe a legenda! Olyan furcsa érzés volt leírni ezt a számot, hisz csak ekkor realizálódott bennem igazán, hogy az, amire én úgy gondoltam vissza, hogy „igen, erre persze, hogy emlékszem, hisz csak tegnap volt” — az igencsak nem a tegnap történéseihez tartozik. Igazán öreg játékosnak kell már lennie annak, aki tud nekünk információval szolgálni Dirk-ről és örök problémájáról Daphne-ről. Merthogy a játékban egy kissé balfék (vagy inkább rossz időben, rossz helyen lévő) lovag bőrébe kell bújunk, aki mindig elkeseredett harcot szokott folytatni egy épp aktuális rosszakaró ellen, így gátolva meg azt, hogy szerelme beteljesedjen... De mire kell számítanunk? Az új, 3D-s rész bármennyire is meglepően hangzik nem sokban fog eltérni az utolsó, még a '90-es évek elején megjelent résztől, hisz a főhős ugyanazzal a technikával lesz megrajzolva, csak most már végre teljes mozgásszabadságunk lesz, és oda irányítjuk, ahová akarjuk. Ezt is csak azért mondtam el, mert ami ma már természetes, attól

régen teljesen máshogy gondolhatták ezt... Szóval ügyes-ségi játék lesz ez is, sok harccal, meg ugrálással, de az engine-nek köszönhetően akár 1600x1200-ban is élvezhetjük. Megjelenés az első és második negyedévben várható valamikor.



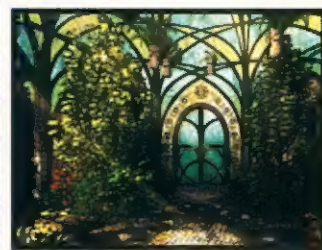
### Myst III - Exile (Mattel)

<http://www.myst3.com/>

1993-ban jelent meg először a Myst, ami hiába a technika mai szemmel satnyának nevezhető hátrányával, óriási sikert aratott. A belső nézetből játszódó logikai feladatok megoldására koncentráló játék azóta már megélt egy folytatást (az volt a Riven), egy újrakiadást (az meg a realMyst, ami pont benne is van ebben a számunkban) és nemsokára



már a harmadik résszel nyomhatjuk. A fejlesztőváltás után, az új részben 5 különálló világban időzhetünk, melyben Atrus and Catherine fiain Sirrus and Achenar-on kell bosszút állnunk, amiért feldúlták lakhelyünk. Hát ez már csak abban a bizonyos Q1-ben lesz esedékes megjelenni.





## Anachronox (Ion Storm/Eidos)

<http://www.anachronox.com/>

Ha valaki kétszer már megbukott, mi a garancia arra, hogy harmadszor már nem fog? Kb. ezek jutottak eszembe először, amikor meghallottam, hogy a Dominion és a Daikatana csúfos bukása után az Anachronox lesz a következő Ion Storm fejlesztés.



Nem egészen látok eredményt a görcsös akarásom Romero bácsi cégénél, de ne nekem legyen igazam! Úgy tűnik nagyon szívükhozótt a fiúknak a Quake II engine, mert, ahhoz képest, hogy az Anachronox RPG lesz, ami ugye külső nézetrel jár együtt, mégis azt használják hozzá. Elég szerényen



arra vállalkoznak a fiúk, hogy a Squaresoft féle Final Fantasy-k egyedi, és magával ragadó hangulatát tudják magukénak a játékosok, amikor az ő programjukkal játszanak. Ehhez mondjuk bele is pakoltak mindent rendesen, úgymint a beszélgetéseket a karakterekkel, amikor a képernyő kicsit cinematikává vált, azaz mintha egy filmrészletben látnánk, ahogy hősünk beszélget.

Aztán 3 fős csapatunk gyakran keveredik majd kompromittáló helyzetekbe, amiből bizony már csak a harc lesz a kiút. Szóval jutni fog ebből is bőségesen. Mint mindig: sok az ígélet, meglátjuk mi lesz a valóság fél év múlva.

## Typing of the Dead (Empire)

<http://www.empireinteractive.com/>



sokat, ami az idők során ugye helyenként a kettőszázat is érinti. Ezek közül egy volt a nagy játéktérmi kedvenc a House of the Dead, amit kökeményen fénypisztollyal kellett játszani. Nos itt lép az első bibi a képbe, hogy ugye eddig PC-re ilyen nem nagyon volt. Hogy fogalmazzunk úgy: egyáltalán nem volt. Éppen ezért ment szenzációszámba a játékot fejlesztő Sega, és a most poraiból feltámadni látszó Empire meg-



Hirtelen utána-számoltam, hogy eddig mennyit kötöttem játéktérmekekre, de amikor már majdnem áthajlottam az ötödik szám-jegybe gyorsan abbahagytam... Sokféle sokféle játékba hajítottam a kezdetben még 10 forinto-

állapodása, hogy az utóbbi fogja prezentálni a PC-s változatokat előbbi játékaiból. Ennek köszönhetően korlátozott példányszámban, de mégis lesz House of the Dead PC-re is. Akik lemaradnak róla, azoknak sem kell búsulniuk, hiszen szerintem az év ötlete született meg a Typing of the Dead személyében. Amikor megjelenik egy zombi a képernyőn, vele együtt jön egy felirat, amit neked bizonyos sebességgel hibátlanul kell begépelned ahhoz, hogy megöld. Bár az az igazság, hogy egy a legkevésbé sem tartozik a legélvezetesebb módok közé, még mindig több, mint a semmi. Jövő tavasszal jön.

## Return to Castle Wolfenstein

(Gray Matter Interactive Studios/Activision)

<http://www.returntowolfenstein.com/>

Épp a minap kaptam rajta a Balázst, hogy Wolfenstein-ezik. Nem igazán tudtam mire vélni a dolgot, talán előtört belőle is a nosztalgia? Merthogy a ma piacon lévő legutolsó szemét first person shooter atya és anyja is volt egyben az id Software eme gyöngyszeme. Nem is lepődtem meg, amikor nyáron, az E3-on tették közzé, hogy hallani fogunk még B.J. Blazkowiczről, az amcsi beépített ügynökről.

Azon már annál inkább meglepődtem, hogy a játék fejlesztésében az



id tulajdonképpen csak névlegesen vesz részt, jóformán csak a Quake III engine-t adja, amit majd Gray Matter-éknál jól átgyúrnak. Ezzel rögtön el is árultam, a technikai részleteket, már persze amit egyelőre tudni lehet.

A történetről sincsen sokkal több, mint hogy ennek a bizonyos William J. „B.J.” Blazkowicz bőrébe bújva megállítsuk Heinrich Himmler a náci tábornokot, aki élőhalott sereget szervez, valami biológiai kísérletekkel egybekötve. Hivatalos megjelenési dátumról azonban még csak nem is hallott az Activision, tehát nem kell már holnap keresni a boltokban. Talán jövő ilyenkorra kinn lesz az első béta (illetve updated info: január. Akkor már inkább az én verzióm...)...





## Titanium Angels (SCI)

<http://www.sci.co.uk/>

Hogy női hőssel mennyire megéri bepróbálkozni, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ugye talán már ti is hallottatok róla, van itt valahol egy Lara Croft... Most éppen az SCI vette a fejébe, hogy

aktuális fejlesztésével ha trónjáról leszakítani nem is, de megpróbál a Croft csak népszerűsége köré férközni. Ehhez felhasznált fegyverük Carmen Blake, egy olyan profi bérnyilkos, aki a hadseregnek már túl kockázatos bevetéseket vállal el. Asszem a sztoriról már így is túl sokat meséltem, nézzük a játék lelkét, azaz a grafikus motort.



Mint talán az a képekből is kivehető, egy külső nézetes játékban lesz részünk, melyhez külön motort dolgoztak ki Revelations Engine néven. Ez aztán tud mindent: géptípus függő dinamikusan változó textúra megjelenítést, többretegű árnyékolást, áthatolható kódos területet és még vagy ezer dolgot, amitől a GeForce tulajok, majd biztos elcsöppennek. Amit én undorítónak tartok, hogyha egy játékot a kezeléssel rostanak el. Reméljük ez most nem fog bekövetkezni — hisz idő az van rá, mivel csak 2001 őszén jön a program.

## Max Payne (Remedy Entertainment/Take2)

<http://www.maxpayne.com/>



Hát igen. Így kell kinéznie valahogy egy játéknak. Egyszer valahogy sikerült rávennem magam, és megkukkantani a játék videóját, így le tudtam esni a székről és elgondolkozni azon, hogy merre tart a számítógépes

szórakoztatás. Most vagy én láttam ennyire régen normális játékot, vagy csak most jutott eszébe valami szemfüles designer-nek, hogy megalkossák a Max Payne névre hallgató gyöngyszemet. A hangulatomat tökéletesen megadta a hivatalos bevezetőszöveg, miszerint: amikor leszáll a sötétség New York-ra éjszaka... Egy mindenét elvesztett ember két iránytunk, aki az 50-es évek gengszterfilmjeinek hangulatában rohangál majd a kórház helyszínén.

Az animációban például a főhős befutott egy folyosóra és kilőtte az összes üveget, majd a szilánkok úgy estek ki onnan, mint amik kifolynának. Nagyon jó az animáció kódolása!!!

Ezt gondolom a nem véletlenül agyonajnározott MAX-FX engine-nek köszönhetjük. Különlegessége, hogy az emberi arc részletességét olyan élethűen adja vissza, mint még soha semmi. Érdemes lesz rá tehát jövő tavaszig várni!!!



## The Mummy (Universal Studios/Konami)

<http://www.konami.com/>



filmekből adaptált játékokkal, hisz a licenccel a Konami nem bánik rosszkézuén, csak úgy ontja magából a játékokat.

Rögtön itt van a Grincs is ebben a számban, majd jön például a Múmia is.

A The Mummy alapvetően egy Tomb Raider féle koncepcióra épít, ami egyet jelent a hátulról látszó / játszódó játékmóddal,

Köszönhetően az Universal és a Konami megállapodásának mostanában és a közeljövőben elég rendszeren el leszünk látva

ami ez esetben kiegészül egy 2D-s, azaz oldalsó nézetű helyenként az ügyességi részeknél. Lesznek benne kapcsolók, lesznek benne szakadékok, és lesznek benne szereplők is. Akik ismerősek lehetnek, hisz mindenki megtalálható lesz benne, aki csak a filmen is fontos szerepet kapott.

Mást így hirtelen nem is tudok róla mondani, majd csak megjelenik egyszer (na jó, nekem azt mondták talán még karácsony előtt)...





# Alcatraz (Philos Laboratories)

<http://www.philoslabs.com/>

Mindig nagy öröm számunkra, amikor egy magyar fejlesztésről van szerencsénk beszámolni, hisz ilyenkor a mi mellünk is dagadhat, hogy hazánk fiai mégsem annyira elvesztett gyerekek.

Aktuális fejlesztőbandánk a Philos Laboratories egy igen hálás témát választott legújabb projektje helyszínéül, mégpedig Amerika legjobban őrzött börtönszigetének legendáját, az Alcatraz-t. A játék főbb ismérvei közé tartozik a teljes 3D-s kameramozgatás, az akár 5 főből álló gang

irányítása, a napszak, és időjárási viszonyok beállítása, és természetesen a multiplayer mód.

Ja, hogy milyen játék? Természetesen egy akció / kaland ha már nagyon be akarjuk skatulyázni, hiszen a célunk mi más is lehetne, mint megszökni az Alcatraz-ból...

Bár a megjelenést nem kapkodják el a fiúk, csak jövő ilyenkor lehet rá számítani (sebjaj, jó munkához idő kell...).



## Command & Conquer – Renegade (Westwood Studios/Electronic Arts)

<http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade>

Azt hittétek, hogy a Red Alert 2 megjelenésével megússzátok egy időre a Command & Conquer témakört? Hogy Ti mekkorát tévedtetek... Már nagyon régóta lehet tudni, hogy egyfajta stílusváltá-



son fog keresztülmenni a sorozat, s a következő rész, mely egyébiránt Renegade címmel lett felruházva, már belső nézetből játszódik. Huh, ezt még most is borzongva írom le, pedig már tudom egy ideje.



Hát majd meglátjuk, mit lehet kihozni belőle... A sztori alapján Havoc-ot irányítjuk, a már ismerős GDI szervezet egyik aktivistáját, akinek a feladata, hogy közel férközzön a csúnya, gonosz NOD-ok főbázisához. Ha mindig is szeretted volna tudni / látni,

hogy milyen lehet egy küldetés egy katona szemszögéből, akkor ez a te játékod lesz! Minden nagyobb segítség és momentum visszaköszönésével vár téged a legújabb C&C jövő tavasszal.



## Need for Speed: Motor City (Electronic Arts)

<http://www.needforspeed.com/motorcity/>



Mostanában egyre gyakrabban foglalkoztat egy gondolat, hogy vajon miért voltak jobbak a játékok 6-7 éve? Mi lehetett az amitől mára már gigantikus méretben felgyorsult a hanglejtési romlás, és hiába csillog-villog, már vala-

hogy nem az igazi. Pont az olyan alapkövek jutottak eszembe, mint a Street Rod, amikor megpillantottam az Electronic Arts hasonló terveit a játék felturbózásával kapcsolatban.

Arról van szó ugyanis, hogy a Need for Speed széria köpenyébe öltöztetve egy teljes egészében olyan online játékot alkotnak, amiben illegális versenyeken indulva el kell nyernünk kihívóink, illetve kihívottaink autóját. Ezeket fejleszthetjük, átalakíthatjuk, a legapróbb részletekbe is belemerülve. Egy az egyben Street Rod.

Egy a bibi, hogy égen-földön kerestem a megjelenési dátumát, de sajnos nem leltem rá. Így be kell érnetek azzal a saccal, hogy április?





## Mystery of the Druids

(CDV)

<http://www.cdv.de>

A létező legklasszikusabb kalandjáték formával fog debütálni egy német kiadó játéka, a Druidák Rejtélye címmel. Épp ebben a számban fanyalogtam a Monkey Island kapcsán, hogy ez az új stílus, már nem olyan, meg nem úgy, így hát igen nagy felüdülés volt számomra, hogy a Broken Sword harmadik részéig még azért csak ellesszünk itt valamivel. Egészen pontosan Brent Halligan felügyelővel, aki beosztását tekintve a Scotland Yard alkalmazottja és most is éppen egy különös gyilkosságot kell felderítenünk vele. És, hogy mik azok a részletek, ami miatt érdemes lesz leülni vele? 200 helyszín 54 különböző területen, 20 NPC karakterrel, alacsony gépigénnyel (Pentium 200) és ami talán a legfontosabb: non-lineáris játékmennel. Megjelenése így tél folyamán prognosztizálható.



## Blitz – Disc Arena

(SouthEnd)

<http://www.southend-interactive.com>



Hú, apám — kiáltottunk fel a Blitz képeire pillantva. Ez aztán nem piszkó. Ezek az eredetihez képest miniatürizált ikonok csak részben tudják visszaadni azt a látványt, ami ránk köszönt vissza egy 17 colos monitorról. Egy ismeretlen svéd csapat fejlesztése alapjaiban reformálja meg a first person stílusú anyagokat, merthogy nem csak shooter lesz, hanem fighter is! Ezt rögtön megmagyarázom. Az egész terület egy arénára korlátozódik, ahol két csapat verseng egymással. Addig a részük oké, hogy mint egy Quake-ben, vagy egy Unreal-ben lelődözöd az ellenfeleket, de mi van ha nem? Akkor jön az, hogy odamész és bunyós játékká alakul hirtelen a felállás, aztán lekaratázhatod a gaz ellenség arcát... Elég érdekes a stílus, és mivel eddig még senki nem csinált ilyet, akár még sikerre is számíthat.

## Emperor: Battle for Dune

(Westwood Studios/Electronic Arts)

<http://www.westwood.com>



Bár hiába próbálták meg Elektronikus Arcék tavaly feléleszteni a Dune legendáját, az kicsit, hogy úgy mondjam kudarcba fulladt. Mert hát bizony rá kellett jönniük, hogy nem elég egy régi nagy nevet, csak úgy kiadni újra, hogy szebb lett, ha nincs

benne az a hangulat, ami a nagy nevet azzá tette, ami. Talán ezt a csorbát szeretnék kiküszöbölni, amikor bejelentették a Dune 4-et, vagyis a mitológiához kapcsolódó legújabb Dune-t. Mit kell róla tudni? Elsősorban azt, hogy ez lesz az első igazán 3D-s stratégiai program a Dune világában, valamint, hogy 3 fő faj és azoknak 5 alfajai közül választhatunk. Sokkal többet én se tudok mondani, hisz az Electronic Arts sem nagyon dobálózik az infókkal, de jövő tavasszal már mindenki megláthatja saját maga is, mi igaz abból, amit nem is ígértek...



## Hidden & Dangerous 2

(Illusion Softworks/Talonsoft)

<http://www.illusionsoftworks.com>

2001-ben visszatér körünkbe a rejtett és veszélyes második része az Illusion Softworks jóvoltából. A tavalyi év egyik nagy meglepetése volt a játék, aminek folytatásában nem tétlenkedtek a programozók, és egy teljesen új engine-t dolgoztak ki hozzá, melyben nagy hangsúlyt



kapott az ellenfelek intelligenciájának növelése. A feladatod 1940-ben egy piciny csapat vezetésével behatolni az ellenséges területekre és legyilkolni az oda nem illő tagokat. Mindezt 9 küldetés 23 pályáján, akár multiplayer-ben is nyomhatod az ellenséges Axis Powers Army oldalán is. Ami még újtást jelenthet, a Motion Capture technikával modellezett emberek, az NPC karakterekkel történő kommunikáció, és az új irányítási rendszer — mellyel az egész csapatot kontrollálhatod. A megjelenés 2001 második negyedévére lett kiírva.

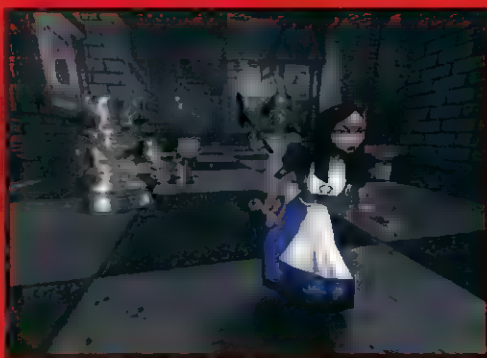


## American McGee's Alice

(Rogue Entertainment/Electronic Arts)

<http://alice.am.com/>

Gondolom Alice és a hozzátartozó: Csodaföld nem szorult bemutatóra. Na, nem kell megijedni, és hanyatt hómlik menekülni, hogy mannyira ötletelenségben szenved a játékpar, hogy holmi mese átiratokat fabrikál



masról van itt szó. Az ingyenes licencnek köszönhetően, csodálkozom is, hogy eddig nem volt számottevő Alice játék, de ami most készül, azt azt hiszem, nehéz lesz „überelni”. Hogy ki az az American McGee? Hát kérem szépen az id Software egyik volt munkatársa, aki olyan játékok fejlesztésénél volt jelen, mint a Doom, vagy a Quake, és hat ebből valószínűsíthető,

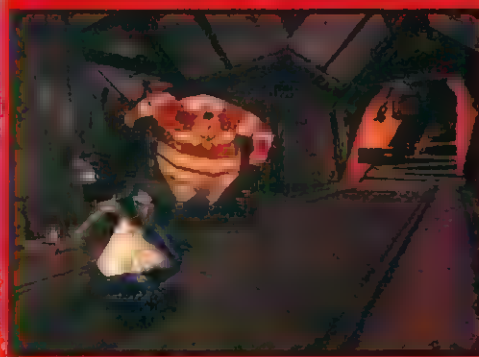


hogy a koszon kívül más is ragadt rá, amit mi sem bizonyít. Electronic Arts is látott

Alice egy kicsit elvon- azott, és a játék teljesen eltérő formában elevenedjen meg a PC-k monitorjai előtt

ban Alice véres késsel rohangoz és embereket gyilkolász. A játékot külső nézetből játjuk és azt hiszem, az is utalhat vala-

évtől kezdve a játékot letöltiknek beszo- zolást kapta... A megjelenést meg előzőleg kapták nek megajteni, de nem csodálkoznék, ha a jövő év elejére csúszna át.



## Mortal Kombat 5

(Midway)

<http://www.noob.com/>

Hát kérem szépen, most már hivatalosan is megerősítést nyert, hogy nem üsszük meg Mortal Kombat 5 nélkül. Igaz, egy

picit még várunk kell az újabb vér, és egyre inkább poénfűrdőre hasonlító vérekező játékokra, de a bennfentesek véleménye szerint érdemes lesz. Elsősorban a lányok gyűlölnék majd rá a fiúk,



úgymin a karakterek legapróbb kidolgozása, haj, ruházat, mozgás, és egyéb tulajdonságok szór- rint. Áztán persze a háttér is

sokkal élethűbbek lesznek, állítólag lesz egy olyan pálya, ahol egy lebegő híd, harcolsz, és lát- szik, ahogy alattad hompolyog

á víz. Egy vála- miben azonban marad a régi, mivel a név kötelez, és ez még mindig Mortal Kombat, nem fog hasonlítani az olyan 3D-s vérekező játékokra, mint a Virtua Fighter, vagyis nem kell egy arénában körbe

körbe rohangozni. Mivel nagyon az elején jarnak a fejlesztések, PC-s változat csak valamikor 2002-ben lesz esedékes.

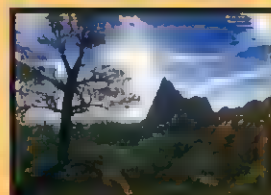
## X-Isle (Crytek Studios)

<http://www.crytek.com/>



Manapság már mindenki ki szeretne hasítani egy szeletet az FPS-ek nagy tortájából. Egyre több a fejlesztés, és hál Istennek dicséretesnek tartom, hogy egyre többen vetik bele magukat a saját grafikus motor készítésének rejtelmeibe, mintsem, hogy már egy meglévő licencljenek.

A Crytek Studios X-Isle engine-je is például csak most fog debütálni az azonos című játékukban. A történet az alábbiak szerint alakul: Az óceánon rengeteg kis sziget terül el, amik mindig is ott voltak, csak nem szem előtt. Egy kutató-csoport érkezik ezekre a kis szigetekre, azonban nagyon hamar megszakad velük az összeköttetés. Vajon mi történ-



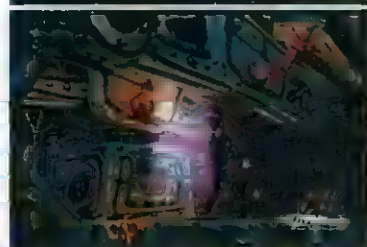
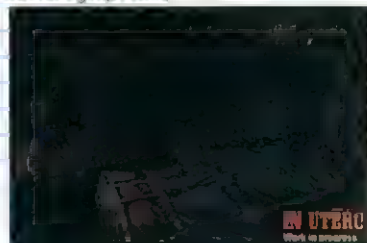
hetett? Ezt fogod kideríteni, mint annak a speciális egységnek a tagja, akiket az ügy kivizsgálására küldenek a helyiségekbe. A tethelyre megérkezve tapasztalni fogjátok, hogy már áll a bál, úgyhogy lehet tárazni, s bele az élvezetekbe... Az engine rengeteg mindent tudni fog: ilyen kód, olyan élsimítás, de számomra sokkal fontosabb és bizonyítóbb erejű az a tény, hogy a játék a szabadban játszódik, és nem is akármilyen grafikával — tehát van benne valami, hogy ez jó játék lesz. Megjelenés: év közepe / vége felé.

## Jekyll & Hyde

(In Utero/Cryo)

<http://www.in-utero.com/>

Gyerekkorom meghatározó élménye volt a suttomban megtekintett Jekyll és Hyde című film, ami igen nagy hatással volt rám. Meg úgy látszik másra is, hisz az In Utero bandája pont ezt a „mondakört” választotta ki játé- kuk céljára, melynek meglepően a



címe is megagyezik a filmével, na meg persze a regényével, amiből a film született. A sztorit ugye nem kell elmondanom? Tudós, aki az élet meghosszabbításához szükséges lötytön kísérletezik. Addig tesz-vesz, míg nem kikísérletezik egy szert, amivel ádáz szörnyeteggé válik. Nos, a játék története szerint elrabolják a mi piciny kislányunkat Laurie-t, és mint Mr. Hyde vissza kell őt rabolnunk. A stuff egy külsőnézeti 3D-s ügyességi / akció, és valamikor tavasz táján jön.

Bagó Péter



# SEVERANCE BLADE OF DARKNESS

★ SÖTÉTBŐL A FÉNYBE...

## SZEMÉLYI IGAZDÍVÁNY

Fejlesztő: Rebel Act

Kiadó: Codemasters

Web: www.rebelact.net

Megjelenés: 2001. Tavasz

Az Űr alkotó a káoszt, és kettéosztotta azt. Életet és értelmet lehelt beléjük — így született meg a Fény Lelke, és a Sötétség Hercege. Ám a Hercegben titkolt vágy kélt Atyja hatalma iránt. Az Űrtudtán kívül elsajátította a Teremtés Nyelvét, és megpróbált egy új lényt alkotni.

Ám az újszülött nem engedelmeskedett a Sötétség Hercegének, és

lanna pedig a Holdra költözött, hogy az éjszaka óréként óvja azt. Így kezdődött a nappal és az éjszaka örök körforgása, és a Földre soha nem látott béke köszöntött — az Egyensúly Kora.

...De az Istenek teremtményei megmaradtak, és az emberiség egyedül magára számíthatott, hogy legyőzze a sötét lényeket.

A küzdelem hosszú évekig elhúzódott, mignem egy ifjú hős tűnt fel a semmiből, hogy kihívja a Sötétséget. Ő volt lanna választottja — az egyetlen, aki forgathatja a Szent Kardot — a Kiválasztott, aki a saját vackában küzdhet meg a Gonosszal.

A Sötétség elbukott —

## Egyedül a Gonosz ellen

Gondolom, nem ismeretlen számotokra a Blade című játék (most ne a Wesley Snipes féle Blade-re gondoljatok). Már száz és száz helyen olvashattunk róla, magazinokban és netes hírlapokban egyaránt. Nagy jövőt jósoltak neki, soha nem látott effekteket és megjelenítést emlegettek, aztán a verébcsicsergés lassacskán elhalkult, és én már kezdtem megbizonyosodni arról, hogy ez az ígéretes anyag sem fog soha napvilágot látni...

És akkor jött az ECTS, és a Codemasters anyagában felfigyeltem egy címre. Severance: The Blade of Darkness! Elnézeget-

és most már biztos, hogy lesz. Hurrá, hurrá, örvendjete, vigadjatok, zengjenek a harsonák, mert itt olyan dolog van készülöben, ami sokakat le fog taszítani megérdemelt (vagy nem is annyira megérdemelt) pozíciójukból a játékpiacon.

## Mitől lesz hős a hős?

Ki az, akinek szívesen bújnál a bőrébe egy fantasy-világban? Talán egy nemes szívű, daliás lovag? Vagy egy karcsú, harcias amazon? Esetleg egy házsártos, köpcös törp? Netán egy szikár, rendíthetetlen barbár? A Severance:



ereje teljébe érven

önnön lényéből erőt merítve fertelmes szörnyeket és démonokat hívott életre. Az Űr és az ifjú istenek hatalmas harcra kezdtek, hogy megállítsák a rémeket.

Végül is, a teremtmény meggyengült és elbukott — de a kíméletlen küzdelemben az Űr is felélt végtelennek hitt ereje nagyját, és visszahúzódott a végtelen Univerzum mélységeibe...

Az ifjú istenek bevégezték az Atyjuk által megkezdett Teremtést, formába öntötték a Napot, a Holdat, és a Földet.

Ám a Sötétség Hercege megkísérelte a romlás útjára taszítani az ifjú és tapasztalatlan emberi fajt egy, az általa alkotott sötét teremtmények kirobantotta új háború zavarában. A Föld a pusztulás szélére sodródott... ám ekkor egy ifjú lány, lanna egy hatalmas erejű varázslattal kiűzte a az Isteneket földi lakhelyükről. A Fény Szelleme a Napot választotta új otthonául, hogy onnan vigyázza a Földet nappal —

de a Hős is halálos sebet kapott. Kardjával együtt temették el lanna templomában.

Mindez már sok-sok évvel ezelőtt történt... De mostanában valami szokatlan dolog történik — az előjelek egyértelműek. Visszatérő lények ébredtek tudatra évezredes nyughelyeiken, rémületet és pusztulást terjesztve. A Sötétség visszatért, és a Vég közeleg... Egy új hősré van szükség, egy új Kiválasztottra, aki a Szent Kard segítségével előzi az Ellenséget... Örökre...

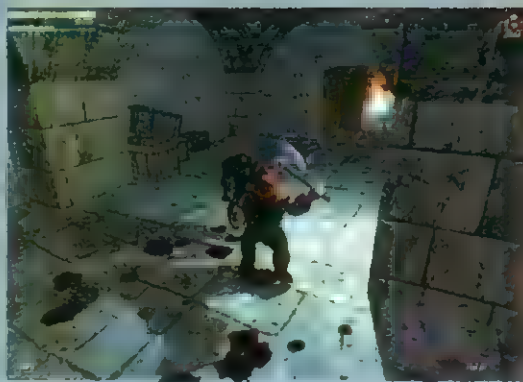


tem az előzetes képeket, és így már egyértelművé vált, amit előtte is gyanítottam — a Blade nem veszett el, csak átalakult,

Blade of Darkness-ben tetsző szerint választhatsz ezek közül, ami véleményem szerint nagyon hálás dolog, két okból is. Először is, volt már egy pár olyan játék, ahol a főhős már eleve nem volt szimpatikus számomra, és így nem is igazán tudtam felszabadultan kiélni azt. Másodszor, a







program kevésbé megunható, ha négy különböző figurával is végigjátszhatjuk.

Persze ehhez az is kell, hogy a karakterek kellőképpen különbözzenek egymástól, különben az előbbi mondat érvényét veszíti.

Szerencsére a Severance-ben ez a veszély nem áll fenn! A választható főhősök mindegyike külön egyéniség, teljesen eltérő külső és belső tulajdonsággal, képességekkel. Lássuk sorban:

A lovagok az igazság és a törvény bajnokai, ők képviselik az Istenek földi helytartója, a Király hatalmát.

A lovagok kovácsolták össze a Középső Királyságot, és tartják meg pompájában az Egy Király, a ragyogó Naram-Sin, Lagash uralkodójának birodalmát. A király lovagjai sikerének ilka a jó szervezőképesség, a háború művészetének beható ismerete, és a sokrétű fegyverhasználat támadásban és védekezésben egyaránt.

A barbárok mindenütt jól ismertek vitézségükről, erélyességükről, és rettenthetetlenségükről, ők a pusztaság nomádjai, a sztyeppék rettegett harcosai. Büszke és független nép — nem hódolnak be semmilyen hatalomnak, nem ismernek el semmilyen urat feljebbvalónak, egyedül a fegyveres erőt és a sámánok ősi bölcsességét tisztelik.

A Középső Királyság határain túl rengeteg egyéb királyság virágzik — városok és falvak, emberek és más fajok. Nem törődve a birodalmak, háborúk és árulások történelmével élnek, harcolnak a Szabad Emberek (ahogy ők hívják magukat), és megérzéseiket követve csak saját akarataknak engedelmessékednek. Ők azok, akik

felderítették a Föld legtávolabbi csücskeit, felkutatnak elfelejtett fajokat és isteneket, messze-messze a középföldétől, ahol az Istenek lakoztak az Aranykor idején. Kemény emberek, és tapasztalt harcosok, fűrgék, eltökéltek és vakmerők.



Közéjük tartozik amazonunk is. A törpök klánjai a föld alatt élnek, sziklába vágott házaikban. Megszámlálhatatlan generáción keresztül felkuttatták a legkülönlegesebb fémeket és ékköveket, és tudásukat hatalmas könyvtárakban gyűjtötték össze, elraktározva az évszázadok krónikáit. Kemény, de békés nép, akik hozzászoktak ahhoz, hogy az emberiségtől

ják képességeiket és tudásukat, és szintet is lépnek, mint egy jófajta RPG-ben. Kell ennél több egy jó játékhoz? Naná, hogy kell! Hisz az egész mit sem ér, ha nincs a megfelelő köntösbe bújtatva.

Na, akkor most kapaszkodjatok meg: a Severance a legszebb játék lesz, amit valaha is PC-re kiadnak!

Legalábbis szerény véleményem szerint, de mint grafikával foglalkozó ember, a játékok látványosságát mindig is erősen kritikus szemmel szoktam tekinteni, és azt mondom, le a kalappal!

Hogy a Heavy Metal F.A.K.K. 2 minden idők leggyönyörűbb játéka? Egy csudát! Hogy a Rune lenne a legszebb külső-nézetes fantasy akciójáték? Ja, persze, de már csak 2001 tavaszáig. A Severance grafikája egyszerűen fantasztikus, részletes, arányos, aprólékos, és tökéletesen hangulatos. A fények teljesen valóságosak, a cikk elején emlegetett effekt, a „fáklya”-hatás (erről képet is próbálók mellékelni)

egyszerűen csúcs, hihetetlenül látványos — még soha nem is láttam ilyen tökéletes megvalósítást. A fáklya fénye szinte önálló életet él, ezt nem lehet elmesélni — látni kell! És ez csak egyetlen egy különleges effekt... hiszen nem beszéltem a víztükrözédről, a füstől, a savtavakról, és a mágikus jelenségekről, amik mind-mind a játék saját engine-jét dicsérik! Mi?! Hogy



elfordulva éljenek.

Csak néhányan klántag szánja rá magát, hogy kereskedelemmel foglalkozzon, új bányákat derítsen fel, vagy hogy hívívó legyen bányáik és városaik között szerte a világban. Nekik köszönhető, hogy a hírek elérhetnek a bölcs és tanult fűlekhez.

### Ez már döfli?

Alaposan kidolgozott, jó sztori — változatos, tetszetős karakterek, akik a játékmenet során fejlődnek, gyarapít-

még ez sem elég??? Akkor még mesélek egy kicsit a harcról is: több, mint 100(!) különböző fegyvert (kardok, lándzsák, balták, íjak, pajzsok, mágikus fegyverek, stb.) szedhetünk össze a játék során, több, mint 25 fajjal (orkok, trollok, démonok, csontvázak, gólemek) találkozhatunk, több, mint 100(!) féle tárgy, amit aktívan használhatunk (meggyújthatjuk, összetörhetjük, felfelehetjük és eldobhatjuk, vagy fegyverként is használhatjuk)... ha még ez sem elég, van itt még valós idejű vérzés, sőt, csonkolás(!) is! A harc persze kombó rendszerű, de ezt olyan módon valósítják meg, hogy a kombók a harc közbeni taktikai mozgásban vannak építve, azaz ahogy a harc közben előrelendülünk, vagy éppen hátrálunk, a megfelelő mozdulat közben az egérgomb jó

időben történő lenyomásával már elő is hivatok a kombót — nagyon egyszerű, de nagyon hatásos, és főleg funkcionális! Az ellenfelek AI-ja is profin kidolgozott: az



orkok agresszívek és östobák, az ellenséges

lovagok taktikáznak stb. Ha ránéztek a képekre láthatjátok, hogy a helyszínek is elképesztően szépek... Több mint 16 valóságghú külső és belső helyszín, teljesen realisztikus fizikával: fagyos pusztaságok, sivatagok, arab kastélyok, hindu templomok, vulkánok, elvesztett szigetek, maja/azték városok, és még sorolhatnám...

Na remélem, most már meg vagytok győzve! Persze mondhatjátok, hogy ígérhetnek a Rebel Act-es srácok mindenfélét, azt még meg is kell ám valósítani — az én ömlengésem még semmit nem jelent.

Szóval közlöm, hogy volt szerencsém belebújni a lovag bőrébe egy előzetes verzióban pár röpké óra erejéig, és minden az utolsó szóig igaz! Ez kérem nem levegőbe dumálás — ezek a srácok tartják a szavukat! Ahogy ott ültem a gép előtt, és nyomtam a Severance-et, bizony leesett az állam (nemcsak magától a játéktól, de attól is, hogy a béta közepes konfigon nagyon szépen elfutott!) Állíthatom, hogy már most beleszerettem ebbe a programba, és ennek fényében a jövő tavasz nagyon-nagyon messzinek tűnik. És ez még csak egy tesztverzió volt — a fejlesztők minden alkalmat megragadtak, hogy 5 cm magas feliratokkal a tudomásomra hozzák, hogy ez csak egy előzetes, és még nagyon messze jár a kész játék képességeitől. Hát ilyet!

Higgyétek el: a Severance egy időzített bomba a játékok között, ami tavasszal robban...

És iszonyú nagyot fog szólni!

VargaB.



## THRONE OF DARKNESS

★ BALDUR'S GATE KUROSZAVA MÓDRA

## SZEMÉLYISÉGEK

Fejlesztő: Click Entertainment  
 Kiadó: Sierra  
 Web: www.sierraonline.com  
 Megjelenés: 2001. első negyedé

**M**indig azt szoktam mondani, hogy ha egy új játékot hardcore gémekek készítenek, akkor abból csak valami jó sült ki — persze ez nem jelenti azt, hogy mindig igazam is lenne.

Ettől függetlenül (és pont ezért) a Click Entertainment új játéka, a Throne of Darkness joggal pályázhat elsőprősikerre a szerepjátékosok körében. Már csak azért is, mert a Click Entertainment két alapító tagja, Doron Gartner és Ben Haas eredetileg a Blizzard alkalmazottai voltak, és mindketten jelentős részt vállaltak az első Diablo elkészítésében — ám pont a Blizzard fejlesztői mentalitásával való szembenállásuk vezetett oda, hogy külön céget alapítottak. Hogy konkrétan mik voltak ezek a problémák, arról nem szólok, elég az hozzá, hogy a Click azt tűzte ki céljául, hogy kiforrottabb, jobban kidolgozott játékokkal emeljék magasabbra azt a bizonyos lécezt az elektronikus szórakoztatás terén. Persze, önmagukat ők sem tudják megtagadni, hisz folytatják a Blizzardra oly jellemző irányvonalat: maradnak a Fantasy birodalmában, abból is az RPG-k terén — de hogy mégse legyen olyan egyszerű a dolog, kell bele egy csavar. Ez a csavar jelen esetben mindenképpen kiemeli a játékot fajtársai közül. A ToD ugyanis a japán mitológia rendkívül gazdag birodalmában játszódik. Hoppá!



tan mik voltak ezek a problémák, arról nem szólok, elég az hozzá, hogy a Click azt tűzte ki céljául, hogy kiforrottabb, jobban kidolgozott játékokkal emeljék magasabbra azt a bizonyos lécezt az elektronikus szórakoztatás terén. Persze, önmagukat ők sem tudják megtagadni, hisz folytatják a Blizzardra oly jellemző irányvonalat: maradnak a Fantasy birodalmában, abból is az RPG-k terén — de hogy mégse legyen olyan egyszerű a dolog, kell bele egy csavar. Ez a csavar jelen esetben mindenképpen kiemeli a játékot fajtársai közül. A ToD ugyanis a japán mitológia rendkívül gazdag birodalmában játszódik. Hoppá!



## A Sötétség Trónja

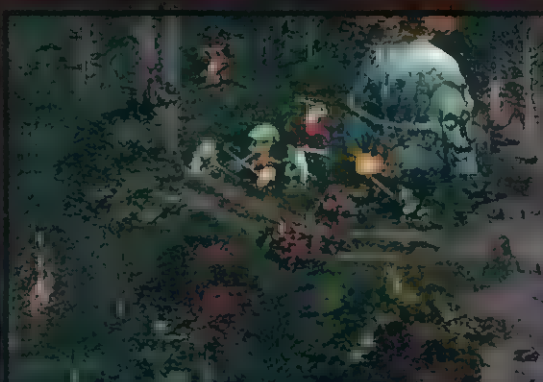
Eleg legenda Japánban, melynek gyökerei még a Kami (az ős-élek, amely minden élő és élettelen dologban ott van) korába nyúlnak vissza. Erről a legendáról ritkán beszélnek, és ha beszélnek is, akkor is csak suttogva, és sohasem éjszaka...

A Kami hanyatlásáról szól, és az oldalán harcoló hősökről, akik megküzdöttek a gonoszság urával, a pusztítás démonával, Maou-Hakaiki Zanshin-nal.

A legenda Kira Tsunayoshi Sógun telemelkedésével kezdődik — Yamato páratlan hadúrának, Kira Bennisuke-nek legidősebb unokájával. 50 évvel korábban, amikor Bennisuke hatalomra jutott, és Sógunná lett, felépíttette őt kastélyt. Egyet Shourinzan szent hegyén, a legyőzött ellenfelek lakának megbékítésére, és a saját oldalán elesettek dicsőségére, a másik négyet pedig a hegy lábánál a négy égtáj irányában, egyet-egyet mind a négy Isten dicsőítésére, akik hite

vette át a helyét — rossz államférfi volt, és szármalmas vezető. Az államigazgatás felelőssége a négy Daimyo-ra hárult, míg Tsunayoshi csak saját jólétével volt elfoglalva — dekadensé, felszíriessé és pazarlóvá vált. A nép elvetette saját törvényeit, és uralkodójához hasonlóvá vált — a normális élet nem vonzotta őket többé, hiszen a háborúk már oly messze tűntek — ideje volt a csillagóbb, nagyvilágibb életet élni...

Míg a négy Daimyo irányítása alatt a királyság virágzott, a nép egy új bálványt kezdett imádni: a pénzt. Az emberek már nem törődtek a Négy Istennel, akik segítettek rajtuk szükség idején — új, vészjósló isteneket kezdtek bál



Sógun és a szerzetes egymás és egy nagy adag alkohol társaságában töltötték. Hogy mi is mehetett végbe közöttük között akkor éjjel, nem tudni... de a szerzetesnek sikerült fel

szítania Tsunayoshiban a hódítás és dicsőség szerzés tüzét... A következő napon a katonák felsorakoztak a Sógun és a szerzetes előtt. Valami megváltozott a nagyúrban. A szemé

szükség idején — új, vészjósló isteneket kezdtek bál



ványozni, akik jobban illettek életvitele közhöz.

De az Istenek büntetést róttak ki Tsunayoshi talpnyalóira és a hitevesztett népre egyaránt.

Egy reggel Tsunayoshi arra a szörnyű tudatra ébredt, hogy haldoklik — az Istenek megragadták neki álmában, hogy minden éjjel meglátogatták, és kívágnak egy-egy szeletet a lelkéből, míg nem marad más belőle, csak egy egyszerű, üres húsba. Ez volt a megtorlás az ő, és emberei kicsapongásaiért. De még ekkor sem változott meg. Kiáltványt küldött szét az országban, hogyha akad valaki, aki meg tudja menteni életét, az jöjjön az udvarába. Sokan jöttek is, de senki sem tudott segíteni. Minden baklövés kivégzést vont maga után — az egyik kegyelenség követte a másikat. Aztán egy nap egy szerzetes kért bebocsátást a palotába, azt állítván, hogy birtokában van a halhatatlanság elixíre — apró, rancos emberek voltak, a buddhista szerzetesek papi ruhájában. Gyorsan Tsunayoshi betegágyához sietett, és megittatott egy kortyot valami nagyon keserű italból a Sógunnal. Percek múlva a nagyúr szinte megfitalodva kikelt az ágyból, és ordítva szakéért zavarta a szolgákat. Azt az éjjelt a

ben rosszindulatú tűz égett, ahogy végignézett seregén, és még a külseje is mintha átalakult volna. A szerzetes elárulta a Sógunnak, hogy lehetséges lenne nagy mennyiségben is előállítani az elixírt — azt kiporciózva a katonák között, biztosíthatnák a győzelmet bármely csatában. A Sógun tanácsadó megrettenve hőköltek hátra, amikor meglátták, milyen szörnyűséges mosoly futott át Tsunayoshi arcán ennek hallatára. A feljegyzések szerint mintha két démonszarv látszódt volna egy pillanatra a homlokán...

Többnyire mindenki egyetért abban, hogy ez volt az a pont, amikor a Sógun már nem ember volt többé — hanem a démoni Zanshin. Az elixír ugyanis ősi, Kínából hozott varázstekercsek leírásai alapján készült — ha lelszívódik, az áldozat halhatatlanná válik... de szörnyű áron. Az áldozat lelkén kapu nyílik, lehetőséget adva a gonosz szellemeknek, hogy elfoglalják a testet, és uralják örökre.

Azok, akik nem akartak inni a szerből, szörnyen megalkottak: volt, aki a Nagyúr egyetlen kézmozdulatára kihányta a belső szerveit; másoknak egy láthatatlan kéz törte ki a nyakát.



egy hirtelen mozdulattal: a löbbiek csontváza pedig egyszerűen kilépett a testükből, majd csonthalomként omlott össze. A katonák, elrettenve a látótaktól, megitták az elixírt. A bőrük hamarosan szürkessé vált, az arcuk kísérteties, a szemükben rosszünetű fény égett, ahogy a testükbe költözött gonosz lélek kitekintett a világba.

A hadúr négy részre osztotta szörnyű seregét, és megtámadta a négy Daimyot. Magához szökött a szerzetest és megparancsolta neki, hogy idézze meg a természetfeletti bestiákat, amelyek a föld mélyén nyugszanak. Ahogy a varázsszavak elhangzottak, a hegy szörnyű morajlás közben megremegett, és a Daimyok kezdtek sejtetni, hogy valami rettenetes készül. A rémek hatalmas robaj közepette keltek életre — a kapu, mely eddig lepecsételve állt, most megnyílt, és temérdek Oni (démon) szabadult a világra, viháncolva, tudván, mi vár az emberiségre. A Sötét Nagyúr megrészegült bömböléssel válaszolt a rémek lelesztő hangjaira. Emberi testéről lehámlott a hús, és előtűnt igazi valója.

és kiadta nekik a parancsot:

„Hozzátok el nekem Kira Tsunayoshi fejét! Az Istenek adtak nekünk egy utolsó esélyt — és nem bukhatunk el...”

## A „Hét szamuráj”

A különleges témának köszönhetően a játékban generálható karakterek jelentősen eltérnek az RPG-kben megszokottól, de azért egy pár hasonlóságot is mutatnak velük.

A Vezér a csapat legkarizmatikusabb tagja. Járatos a harci taktikákban, és stratégiákban, erőssége a védelem.

A Berzerkerrel senki sem veheti fel a harcot. Járatos a Nitouryu-ban (a két kardos harcművészetben), szinte járatot vág az ellen sorában, mögötte csak úgy halomban állnak a levágott testrészek és a hullák. Erőssége a berzerker düh.

A Téglá a legerősebb az összes harcos közül, ereje szinte a démonokéval vetekszik. Képes ledönteni a legerősebb torlaszt is, nagyon jól használható eldugaszolt járatok megtisztítására, vagy éppen a hirtelen feltűnő, makacs szörnyek elintézésére. Néhány csapás a Kanabo-jával (vasbot) porig rombolja a legszilárdabb sziklát is.

A Ninja különösen alkalmas arra, hogy belopózzon a legjobban őrzött helyekre

Végül az elmaradhatatlan Mágus, aki végigjárta a mágia apáról fiúra szálló tudományának rögös útját. Bár ő a legsebezhetőbb a csapatban, hatalmas mentális erejével senki nem ér fel (ahogy ezt már a standard RPG-kben is megszokhattuk)

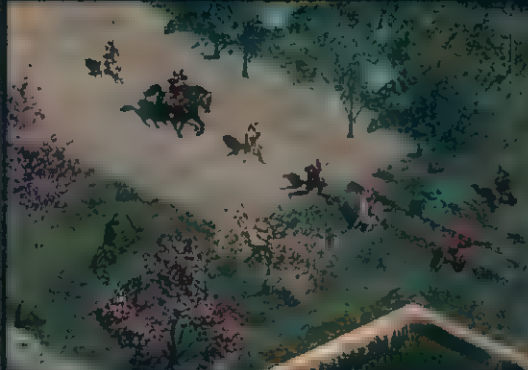
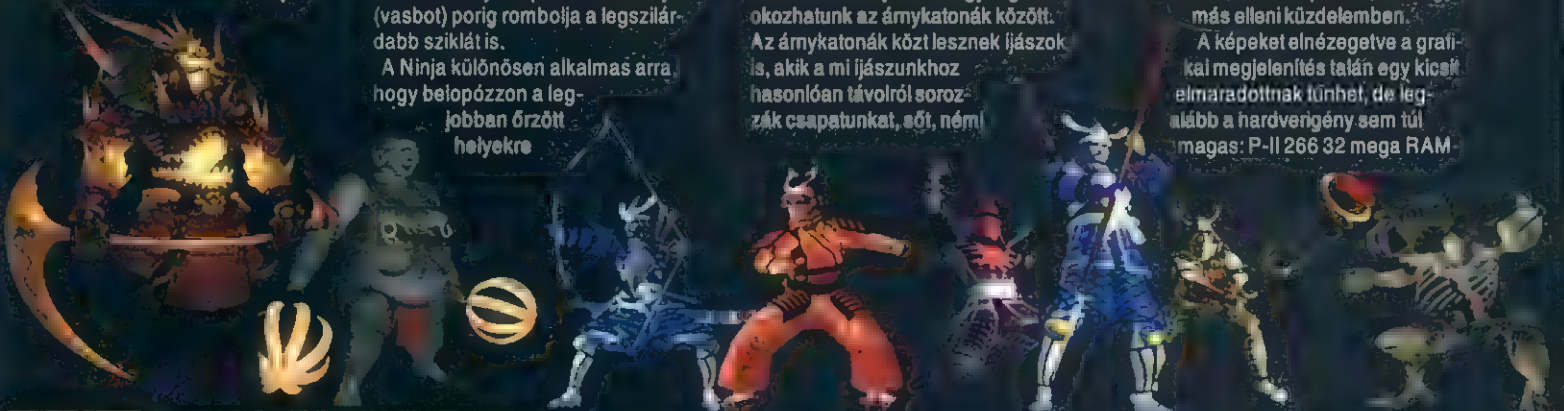
## Az ellen ellen

Válogatott keleti szörnyekkel találkozhatunk a játék során, köszönhetően a japán kultúra színességének. Leggyakoribb ellenfeleink az árnykatonák lesznek, amolyan csontvázszerű lények, akiket a bennük élő démon irányít. Az árnykatonák vezetői, az árnyparancsnokok félelmetes harcosok, elpusztításukkal komoly morális gyengülést okozhatunk az árnykatonák között. Az árnykatonák közt lesznek ljászok is, akik a mi ljászunkhoz hasonlóan távolról sorozzák csapatunkat, sőt, némi

fegyverek készítése: a szörnyektől zsákmányolt fegyvereket és testrészeket (!) a kovács segítségével ötvöztethetjük össze, így egy teljesen egyedieszközt kapunk, amit el is nevezhetünk, vagy a későbbiekben akár továbbfejleszthetünk — valami hasonlót tapasztaltunk a Diablo 2-ben is.

A multiplayer is nagyon csábítónak hangzik, egyszerre akár 35 játékos is összeröffenhet; négy különböző játék-módban, akár kooperatív, akár egymás elleni küzdelemben.

A képeket elnézve egy grafikai megjelenítés talán egy kicsit elmaradottnak tűnhet, de legálább a hardverigény sem túl magas: P-II 266 32 mega RAM



A Daimyokat alattvalóikkal együtt lemészárolták — a falakat vér áztatta, levágott testrészek hevertek minden felé. A katonák hősiessé szembeszálltak a démonokkal, ám a túlerő magától gyűrte őket. Már csak egy Daimyot tartott ki az ellenséggel szemben, de ő is tudta, hogy hamarosan elbukik. Ám a démon-sereg egyszer csak megtorpant, és visszafordult — a Sötét Nagyúr nem ismervén meg kellőképpen saját erejét, tudtán kívül visszavonta seregeit. A hajnal első sugarai áttörték az eget, és a Daimyot tudta: az Istenek adtak neki még egy esélyt. Egy esélyt a visszavágásra — egy esélyt a bosszúra. Maga köré gyűjtötte hét leghűségesebb emberét,

és, és kihallgassa az ellenség tanácskozásait, vagy ha a helyzet úgy kívánja, elintézte őket. Nem rendelkezik túl sok fegyverrel, de gyorsasága kárpótolja ezért. A Ninja a Sötét és Világos oldal mezsgyéjén leledzik, ezért nem

csak a karddal és az íjjal bántik jól, de nagy szakértője az átkvetésnek is. Speciális képessége a láthatatlanság.

A Szamuráj a Vezér közvetlen beosztottja, ő testesíti meg a Bushidot, a szamuráj útját. Harci képességeit tőkélre fejlesztette, de mentálisan is nagyon jól képzett. Erőssége a fegyverekben való jártasság.

Az ljász a harcos útjának követője, a Kyudo mestere. Az ljászat tökéletes művelője, nem kevésbé fontos, mint a közelharcosok, nyilaival messziről zúdítja a halált az ellenre. Nemcsak az ljász mestere, hanem minden dob-fegyvernek, úgymint Shuriken (dobocsillag), Kunai (dobótor), Kabutowari (ez egy parittyához hasonló fegyver)

mágiát is idézhetnek ellenünk.

A Sötét Hadúr legtermesebb szolgálója Neanderkoponyák (☹), mágikus ötvözei az óriásmajomnak és az embernek, egyetlen ütéssel képesek padlóra küldeni egy felnőtt embert. Szerencsére nem túl gyorsak, viszont semmitől sem félnek, így megfutamodni sosem fognak a harcban, haláláig küzdenek.

Ezekon kívül még rengeteg fajta mitikus rémséggel találkozhatunk a játékban, a japán kultúra szinte összes szörnye felülük. Aki nem hiszi, járjon utána — vagy nézze meg a képeket!

## Ami más...

A Throne of Darkness jópár olyan vonzó tulajdonsággal bír, ami kiemeli a tucatsszerepjátékok közül. Sajnos már a hely is nagyon kevés ahhoz, hogy bővebben kifejtssem, ezért csak pár olyan dolgot tudok kiemelni, ami személy szerint nekem nagyon megragadta az érdeklődésemet.

Először is a mágia rendszere, amely a Ki (belső energia) használatára épül, és a keleti vallásokból jól ismert öt elem alapján orientálódik — több mint 75 féle varázslatot idézhetünk.

Ami szintén nagyon baráti, az a saját

mal már elég, de nem árt a P-II 300 sem, 64 mega RAM-mal, meg valami első generációs D3D kártya — ezzel a konfiggal viszont már tényleg ki lehet élvezni a játék minden látványosságát, legalábbis a készítő ezt ígéri.

Számomra a Diablo-t és Baldur's Gate-et ötvöző játékművet, és a nagyon jól kezelhető interfacé is nagyon bejön, de úgy érzem, a fő vonzerő a nagyon alaposan kidolgozott történet lesz. A fentebb leírtak csak töredékei a teljes sztorinak, érdemes ellátogatni a játék hivatalos site-jára, itt egy halom információt szerezhetünk a hősökről, de már csak a történet miatt is érdemes megnézni.

Még rengeteg mindent írhatnék (és írni is szívem szerint) a Throne of Darkness-ről, de sajnos a karácsonyi nagy játékdömping oltárán nekem is áldozatot kell hoznom, így egyelőre be kell értenem ennyivel.

A lényeg az, hogy tavasszal egy igazán rendhagyó RPG-vel találkozhatunk. Nem biztos, hogy szebb, nem biztos, hogy jobb — de biztos, hogy más lesz, mint amit eddig megszokhattunk.

És néha ez is épp elég...

VargaB



# AMERICA

★ VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Data Becker

Kiadó: Data Becker

Web: www.game-america.com

Megjelenés: 2001. eleje

**H**ő te! Hődd pacim! Állj csak meg egy pillanatra. Tudod a mai száguldó világban olyan keveset veszünk észre, de ezt itt előttem mégis érdemes jobban szemügyre venni. — morfondírozott az öregedő tehénpásztor, mialatt lekászálódott a lováról és közelebb lépett a két „Wanted” feliratú plakát között megbúvó harmadikhoz.

— Saját skalpomra mondom, ilyen én még nem láttam soha. Real-time stratégia a vadnyugaton? — motyogott az orra alatt, miközben ütötköpött okuláréját igazgatta hályogos szeme előtt. — Ez már döfi! Mindig csak az a sok techno világ a bűdös gépekkel, fene a sok lézerbe meg atomba. Úgy unom már' őket, hogy szívesebben téázok az apacsokkal, mint még egy olyat végigjártszani. De ez már végre más. Aha, milyen szép a drága, és látom az is ott...

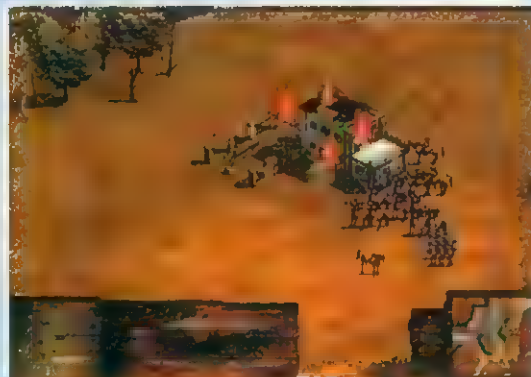
## Elbúvó!ó millió

Hagyjuk most egy pillanatra magára a vén flótást, de igérem lesz még róla szó...

Tehát a Data Becker nem sokára egy valós idejű stratégiával fog kirukkolni, ami a múlt század Amerikájába kalauzol bennünket. Pontosabban az 1820-as és az 1890-es évek közé eső nagyjából fél évszázadba, a korai Egyesült Államok forrongó, vad és törvénytelen világába. Megtapasztalhatjuk milyen is a világ az indiánok, az amerikaiak, a mexikóiak és a fosztogató, garázdálkodó desperádók szemszögéből.

Ahogy egyre több és több

Európából érkező telepes özönlött az újvilágba és hatoltak a kontinens szívébe Nyugat felé, úgy kellett egyre nagyobb kihívásokkal megküzdeniük. A vadon, a természet szeszélyei mellett az életben maradásért is meg kellett küzdeni, és akkor még nem is beszéltem az őslakosokról. Napnyugat felé haladva egyre növekvő számban élnek a vad indiánok, akik szívesen dobálnak kenyér helyett tomahawkot, Délen pedig a kaktuszok dívatvilágát idéző öltözködésű, félbolond mexikánók várják előlított mordályaikkal az embert.



Mit számíthatnak e kezdeti kellemtelenségek, ha igaz amit egyesek állítanak. Mégpedig hogy egészen Nyugaton, a kontinens másik felén zsiros földek és temérdek arany, rengeteg arany, szekérnyi arany, arannyi arany vár... A múlt században fellángolt aranyláz során az őshonos, eddig lótenyésztésből élő indiánokat egyre kijebb szorították természetes életterükről.



Ők ezt túl

későn vették észre, a tragédia elkerülhetetlenné vált. Mindezek alatt rengetek kétes hírű alak tűnt föl a földrész minden oldalán, akik a gyors és könnyű meggazdagodás érdekében mindent, de tényleg mindent képesek voltak elkövetni.

Az amcsik Mexikóban egy hagyományos európai tradíciókkal és figyelemreméltóan nagy hadsereggel rendelkező nemzetet találtak. Makacs, eltökélt népek találkoztak a határon. A mexikóiak szent ügye, a független haza. Évtizedek óta hajszolják már, saját vezetőiket is sorra egymás után megbuktatva. Gyakoriak a kisebb forradalmak, felke-

lések, csak az a szerencséje a fehéreknek, hogy az ország szívében dúló harcok miatt nem tudnak nagyobb erőket kiharancsolni az újra és újra felvillanó határvillongásokhoz.

## Mi a felhozatal?

A vidám háttér-információk után mit is tesz az asztalra a fejlesztőgárda? A képeket elnézve, és a

demóval ismerkedve egy kiváló real-time stratégiát. Hangulata a történeti háttérbe ágyazva adott, éppen ezért kiváló. Grafikailag is röfi-döfi, akinek nem tetszik csak a száját jártatja feleslegesen, hehe... Persze tök 3D-es minden, meg ami kell. Ja, minimum konfignak alaptól kell egy PII-266-os, hozzá hatvannégy mega RAM. Ez azért kezdésnek egy kicsit erős talán, de az is azt bizonyítja, hogy lesz látvány bőségesen. A tutorialokon kívül nem kevesebb, mint harminc pálya várja a játékosokat négy kampányba osztva. Természetesen lesz multi-player opció is, egyszerre akár nyolc embernek

is, huszonnégy csak itt kipróbálható pályával. A fejlesztők állítása szerint különösen nagyon szemöldököt ráncolva figyelnek oda a mesterséges intelligencia fejlesztésére, ugyebár nem árt egy kevés kihívás... A diplomáciát nem elhanyagolandó, megtalálható lesz a szövetség és a kereskedelem opciók is, ami előrevetíti, hogy legalábbis a kampányokban nem csak az esztelen fegyverkezés és háborúskodás a legfőbb ismerv.

Most pedig érdemes néhány szóban bemutatni azt a négy választható társaságot, amelyek oldalára állva eldönthetjük, melyik is áll legközelebb a szívünk-höz:

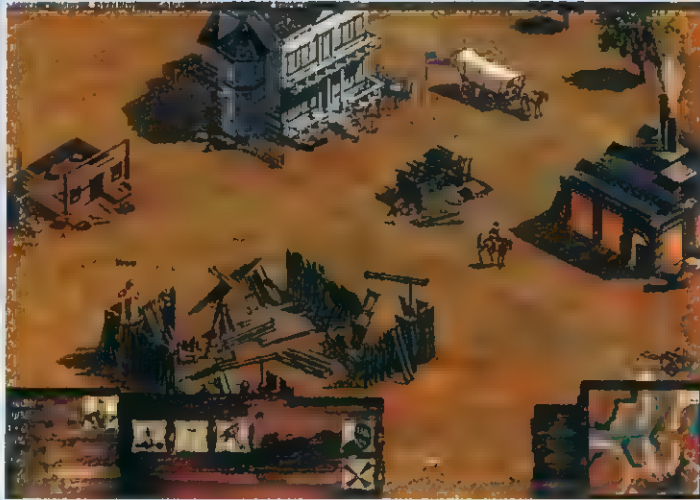
## Az amcsik

Előnyök:

- Kiválóan védhető erődítményeik és modern fegyvereik vannak.
- Seriffek és az őrszemek különösen messzire látnak, ami fontos a felderítésben.
- A csapatok támadási és védelmi ereje függ a beállított formációtól. Sajnos hátrányok is vannak:
- A modern fegyverek nagyon sok pénzbe kerülnek.
- A tűzérés és a lovasság képtelen átkelni az erdőkön, ezért nekik néha kerülni kell tenniük. A folyókön való átkeléshez - ha nincs híd a közelben - csónakokat szükséges ácsolni.
- A felvett formációk gyakran nem segítenek, ha meglepetésszerű







támadás éri a csapatokat, vagy a városban állomásoznak.

## Desperadók

vagyis a törvényen kívüliek

Előnyök:

- Stratégia? Miféle stratégija?

Végképp is mi ebből élünk, lerohanunk oszt' jól szitcsapunk köztük!

- Míg a többi csapatnál a az elemellátást a farmgazdálkodás jelenti, addig a banditák, hehe, csak isznak. Ez azt jelenti, hogy a kaja nagyjából automatikus.

- Egy ilyen fickó kiválóan kiismeri magát a robbanószeretek világában, ugye az a sok vonat meg páncélszekrény. Így képes akkorát robbantani, mint egy ágyulövés, de magánál az ágyúnál sokkal mozgékonyabb egység.

Hátrányok:

- Nincsenek fegyvergyáraik, ezért a puskákat el kell lopni.

- Nagyon gyeszora a védelmük. Ha nincs elég őrszem a kellő helyen, akkor köztük csapnak szíjjel...

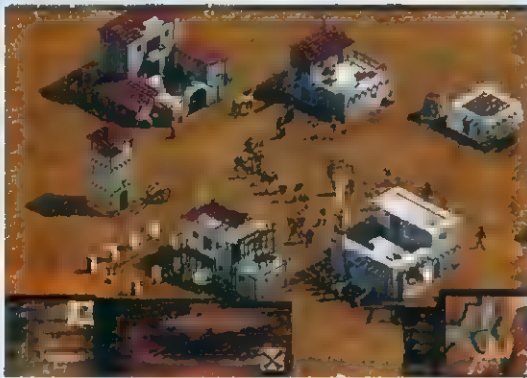
- Mivel nincs technológiai fejlettségük, csak úgy képesek nyerni, ha folyamatosan fosztogatják az ellenfeleiket.

## Mexikóiak

¡Viva Mexico!

- Erős várak, ha ágyúkkal védik őket, szinte lehetetlen elfoglalni.

- A padréknak sokszor sikerül megnyerniük az ellenfeleket a mexikói szabadság ügyének (egy kis tequila



segítségével ☺.

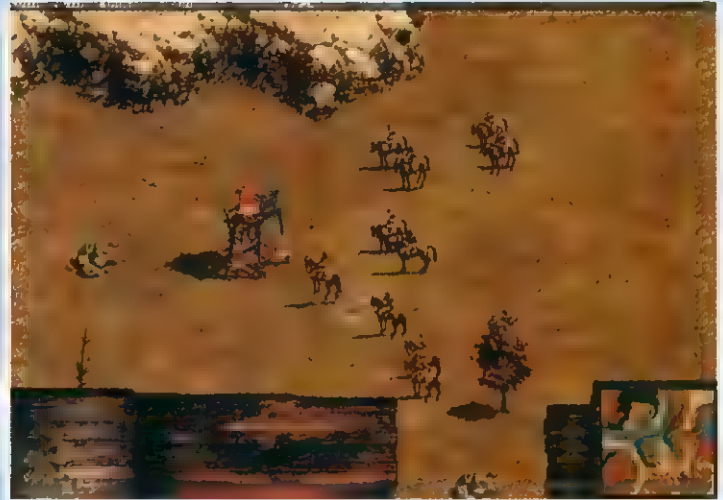
- A kibányászott arany automatikusan elraktározódik a megfelelő épületekben.

!Ay, caramba!

- Kis védelem a kémkedés ellen és úgy általában a harcban.

- Nem mindegyik képzett katona, vagy éppen az akkor pedig lehet, hogy a lovaglás tudományát nem tudta elsajátítani. Elképzelhető, hogy a lovas katona a hátasa nélkül jobban harcol!

- Igaz hogy nekik vannak a legjobban védett erődjeik, de ezek sem képesek



túl sokáig ellenállni. Az egyetlen esély egy jól időzített kitérés...

## A rézbőrűek

Előnyök:

- Ez előzőktől eltérően az indiánok át tudnak hatolni az erdősségeken és úszni a folyókon. Némely harcos képes magát bokornak vagy más természeti képződménynek álcáznia, így nagyon nehéz felfedezni. Az ellenségnek ☺.

- Ők az egyetlenek akik szedhetik a sátorfájukat, majd kedvük szerint lepakolhatnak ahová csak akarnak.

- Az indián sáman különleges erőknél parancsol. Képes esőt idézni a mezőkre termés hozam fejlesztése



érdekében, sőt a vihart a sápadt arcúak nyakába varrni...

Hátrányok:

- Nincsenek lőszergyáraik, de természetesen jobban harcolnak, ha mégis

villámló botok kerülnek a kezükbe.

- Semmiféle erdők vagy hasonló védelmek.

- Nyílt terepen esélyük sincs, csak a gyors visszavonulás a bozótosokba. Marad a gerillaharc!

— Hej, pacim, látod ezt? Megjelenés január, de lehet hogy később.

Sebaj, addig úgysem nyugszom, amíg magaménak nem mondhatom!

— motyogja izgatottan a vén cowboy.

— Öreg, húzd el magad, de gyorsan. Mindjárt megérkezik a vonat,

és nem szeretném, ha itt találna!

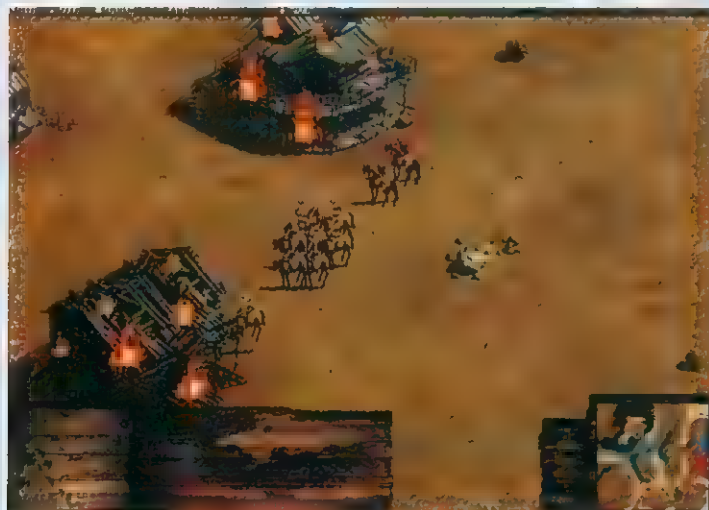
— Így egy rosszarcú figura a közeli vasútállomás előtt, aki eddig egy léggel szórakozott. Sikerült a pisztolyának csövébe szorítania az idegesítő kis férget. Társa,

aki mintha aludna, a lukas ereszt alatt foglalt helyet, csak a kalapjába csepegtető vizet issza ki nagy néha.

— Megyek, már megyek. De nehogy azt higgyétek, hogy esetleg könnyű lesz a szájharmonikás emberrel, hehehe...

Meg aztán én is nemsokára megmutatom, mit tudok, hltvány desperadók!

Balage







sacrifice



# SACRIFICE

★ LELKED RAJTA...

## TECHNICAL SPECIFICATIONS

Fejlesztő: Shiny Entertainment  
Kiadó: Interplay  
Web: www.sacrifice.net  
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM  
3D kártya\*: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

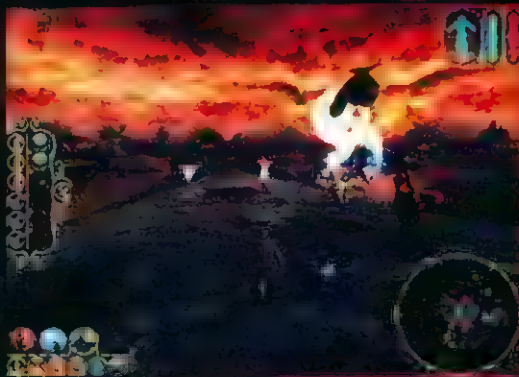
**M**ost, hogy lassan a végére érünk az évnek, és januártól megkezdődik az új évezred — ki honnan számolja, lehet hogy egy éve már tart ☺ —, elgondolkodtam, mik is voltak a kilencvenes



évek legjobb játéka. Bocsanat, pontosítanom kell, nem biztos, hogy a legjobbak, hiszen egy ilyen értékelés mindenképpen szubjektív. Nevezzük őket a legmeghatározóbbaknak, amelyek új stílust alkottak, vagy a már meglévőket emelték örökkön emlékeztető magasságba. Melyekre is gondolok?

Starcraft, Quake, Diablo, Tomb Raider és a Baldur's Gate. Ugye mindenki ismeri őket, de legalábbis hallott róluk? A stílusukon belül meghatározó súlyt nyomnak látva ezt el kell ismernie mindenkinek, még ha nem is tartoznak a személyes kedvencek közé. Először, ha kihagytam

kategóriákat, például a nem real-time stratégiákat, a szimulátorokat, vagy a sportokat, de ezekben nem vagyok teljesen kompetens. Még egyszer hangsúlyozom: itt ez nem egy top10, vagy hasonló. Gondoljunk arra, mi lenne ha egy olyan emberrel kellene megismertetni a „PC játékokról” érzést, akinek ez teljesen új és nem ismer semmilyen gamet. Egyébként, akinek van



kedve és ideje, szívesen írhat nekem egy rövid e-mailt, mit is gondol erről, hogyan is alakult az ő listája.

En ezeket ajánlom a kilencvenes évekből. Az új évtizedből pedig elsőként a Sacrifice-ot. A Sacrifice egy olyan mestermű, melynek a megjele-

nése sokkal távolabbra mutat a programok fejlődésében. A „hónap játéka” rovatban kapott helyet és ez természetes döntés volt a bemutatódát és az előzeteseket látva, de biztos vagyok benne, hogy az év egyik há nem „A” legjelentősebb PC-s játékprogramja. Nagy szavak ezek, nagy szavak, de én teljes méltósággal kiállok a véleményem mellett. Csak kerülgetem itt a lényegét, de egy szó, mint ez az: ez a game öröklet! Szó szerint!

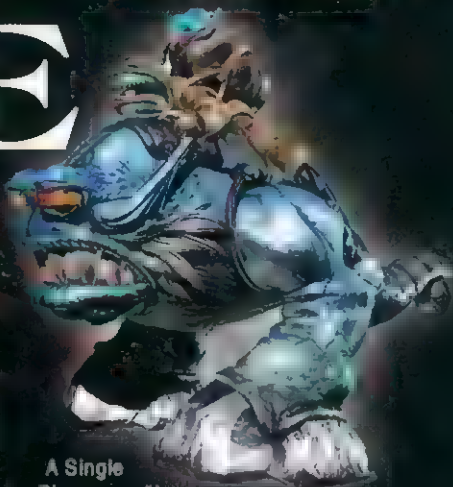
## Sorsunk elrendelődött

A kampány elkezdésekor kapunk egy rövid intrót, vagyis inkább outrot: Shakti egy csatamezőn kőbőrrel körülvett halott mindenki. Mellette repkedő famulusa azonban

meg is észrevesz valakit, aki életben maradt. Mythras az, akinek elmondjuk mi is történt. Azt történt, hogy... És itt kezdődik a játék. Shakti elbeszélése szerint ő egy kiátkozott, hontalan varázsló, aki felajánlja segítségét öt letehetően lénynek. Állításuk szerint istenek ők, halhatatlanok, akik időtlen idők óta viszálykodnak egymással, és egymás ellen. Mi döntjük el, kihez csatlakozunk, de minden megoldott küldetés után visszakerülünk az „Istenek kertjébe”, folytathatjuk kiválasztottunk alatt a szolgálatot, de akár egy másik lénynek is hódolhatunk. Később bonyolódik a történet és úgy a múltunk, mint a jövőnk a kalandok során bontakozik ki nem kevesebb, mint ötven küldetésen át.

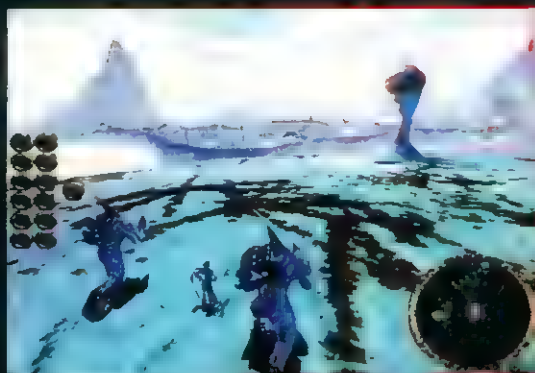
## Születés és halál

A Sacrifice a legfurcsább RTS, ami valaha napvilágot látott. Első megdöbbenésemből majdnem felkiáltottam: milyen lehet az a stratégia, amelyben az egyetlen központi figuránkat úgy irányítjuk, mint Larát a Tomb Raider-ben?! Már pedig erről van szó. Shakti, aki a játék során egyre erősebb és hatalmasabb lényvé válik, irányítja az általa megidézett lények seregét. Alapesetben körülötte csúsznak, másznak, fetrengenek, egyesek szárnyalnak, mint a vasárnapi sült csirkék, hogy aztán ha eljön az ideje, vörös csatákban aprítsák az ellent.



A Single Player menüben egy három részre osztott Tutorial végigpergetése, egészséges háttérismeretet nyújt az irányítás elsajátításában. Sokkoló élmények egész özöne vár a kedves ismerkedőkre: a játék hihetetlen ötleitgazdagságról nyújt tanúbizonyságot már itt is. Famulusunk hathatós segítségével — ki mellettünk repked és igen fejlett egóval rendelkezik a szöveg-elésért tekintve — pillanatok alatt megtanulhatjuk a játék kezelését. Karakterünket négy iránybillentyűvel mozgathatjuk — előre, hátra, oldalra fordulás — az egérkurzort a képernyő tetejére-aljára tolva Shaktira ki-be zoomolhatunk, jobb és balra fordítva pedig fordul a nézet.

A bal alsó ikonokkal a varázslatok csoportjait mutatja. Az első csoportban különböző lényekkel lehet idézni minél több pályát csináltunk meg, annál többfélét. A második csoport varázslatait főként a csatákban használjuk, míg a harmadik adag a felhúzható építményeket mutatja. Mivel az oktatópályák tényleg annyira egyértelműek, felesleges lenne túl mélyen részletezni melyik varázslat mire való. Inkább a tennivalókat próbálom egy picit bemutatni a pályákon, azt hogy mégis milyen alapstratégiát





használnunk. Ez nagyjából a következő: építünk gyorsan a legközelebbi manaforrásra egy monolitot, idézzünk legalább egy-két manatermelő lényecskét, akik a közepünkben tartózkodva biztosítják a varázslatainkhoz szükséges energiát, majd kedvünkre teremtsük a lényeket, amennyiben lelkeink száma ezt megengedi. Hogy monolitjainkat megvédjük, legalább egy követőnket kössük az épülethez a „guardian” varázslattal, ki innen nem bír elcsatangolni, de sokkal erősebb lesz, és a haláláig védelmezi az épületet. Mindenek alapja a lelkek feletti uralom. Ha egy lény elhalálozik, a testéből kibújik egy-vagy akár több

főoltárunkhoz, ahol három társával automatikusan elkezdik megdolgozni azt tesztővasakkal és hegesztőpisztolyokkal a mi legnagyobb meglepetésünkre. Persze ez a „toborzás” hosszadalmasabb művelet, és ha támadás éri a doktorokat, ők rögtön menekülésre fogják a dögöt, de ez az egyetlen mód, hogy több lelkünk, ergo nagyobb seregünk legyen. A varázslók elpusztítása, nem túl egyszerű feladat. Ha ugyanis Shakti, vagy az ellenséges vezető, életereje elfogy, szellem képében visszaroanhat az oltárhoz, vagy a legközelebbi monolithoz. Itt pillanatok alatt feltöltődik az elvesztett energia és „újra” megszületik. Likvidálni úgy lehetséges végérvényesen a varázslókat, ha az ellenséges főoltárt elérve a „desecrate” varázslattal feláldozunk egyet követőink közül. Ekkor újra jönnek a voodoo dokik, akik hozzákezdnek az oltár lerombolásához, de befejezni csak akkor tudják, ha mi ilyenkor taszítjuk az ellenséges mágust szellemformába. Általá-



akarok lenni az irányításban, szerkesztet be egy háromgombos egeret, ugyanis nagyon nagy haszna van a harmadik gomb funkciójának. A jobb alsó sarokban állandó jelleggel látható térképen zoomolhatunk vele ki-be, ami jelentős segítséget jelent. Ha nincs ilyen egeretek, akkor bonyolultabb megoldásként a „Ctrl + egér a térképen, gombja lenyomva” megoldást kell használni, ez pedig kellemetlen és időigényes. Egyébként mindezek mellett felejtésiek el a periféria jelentősebb használatát. Ajánlatos törekedni egy jól beállított billentyűkombinációra, már keményen növeszték vagy két-három plusz ujjat a bal kezemre a már meglévő öt mellé, mert ennyi éppen csak hogy elég az irányításhoz, viszont így frankón gyorsan lehet reagálni „vészhelyzetekben”.

## Koncentrálj, vagy kikapsz!

Az előbb leírt néhány „trükk” használati tanáccsal érdemes nekivágni a felemelkedés rögzös útjának. Nem számítok kezdőnek az RTS-ek vilá-



vesztünket okozhatja. Pillanatok alatt keresztütbén állhat az ember amikor egyébként is van gondja bőven...

Sőt, még egy jól kivitelezett támadás során is számolni kell veszteségekkel, vagyis valószínűleg nem egy két lélek is megjelenik a csatamezőn, amiket azonnal gyűjtsünk be, és teremtsük újjá őket. Az igazi játéktapasztalatot viszont csak a gyakorlat teremti meg: a gyors helyzetfelismerést és azt, mikor milyen lényeket sorakoztasunk fel. Ha valaki megakadna a pályákon, tanácsolom, hogy mindig legyen egy előző mentése az „Istenek kertjében”, így ha valakinél nagyon nem akaródzik a győzelemnek összejönnie, csak töltsd vissza és válasszon egy másik istent, akinek a pályáján már talán sikerrel járhat.

## Hába a tuning, lassú a geped

Ne, nem kell kétségbe esni, nincs akkora nagy probléma. Az én közép-kategóriás gépem gyönyörűen fut a Sacrifice, az első néhány pályán, amikor kevesebb lény és kisebb területek voltak, még 1024x768-ban is! Az installálás után, az első indítás során automatikus konfigurációra kerül sor a legoptimálisabb futás érdekében. Mivel az Optionsban a grafika területén elég sok változtatható lehetőség van, tapasztalatom szerint a felbontás minden-képpen maradjon legalább

800x600, és inkább a textúrákat, meg a különböző felbontási opciókat kell állítgatni, ha a futással



lélek is, ha hatalmasabb a teremtmény. A hozzánk lojálisak kékek, az ellenség narancssárga. A varázslónkkal, ha meglátunk egy elhalálozott harcosunk felett lebegő kék lelket, rohanjunk eszeveszetten érte, akit ilyenformán be lehet gyűjteni, majd újra manifestálni egy választott lénytípus testébe. Az ellenséges lelkeknél már van egy kis probléma. A konvertálás varázslatot használva egy látványos térkapuból kiugrik a voodoo varázslónk, bősze nagy injekciós tűjébe szilipantva a delikvenst rohan a



ban ezek szoktak lenni a küldetések céljai, és egyáltalán nem könnyű mulatságok.

Ha netán támadás érné az építményeinket, teleportáljunk azonnal oda (jön velünk az egész eszeveszett bagázs), mert pillanatok alatt lerombolhatják őket. Erődes seregeinket a lények fajtájától függően csoportokra osztani, a jól megszokott Ctrl + valamelyik szám szűr, mert a legtöbb lénynek van valamilyen trükkös speciális képessége, amiket ezzel a módszerrel egyszerűbb alkalmazni.

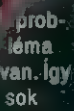
Ja és végül, de egyáltalán nem utolsó sorban, ha igazi mesterek



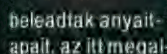
gában, speciel az agresszív, gyors támadások híve vagyok, de ez itt nem fog működni, mindig észnél kell lenni! Egy rosszul felállított védelmi vonal, vagy egy helytelenül kiválasztott célpont: az erők nem megfelelő irányítása könnyen a





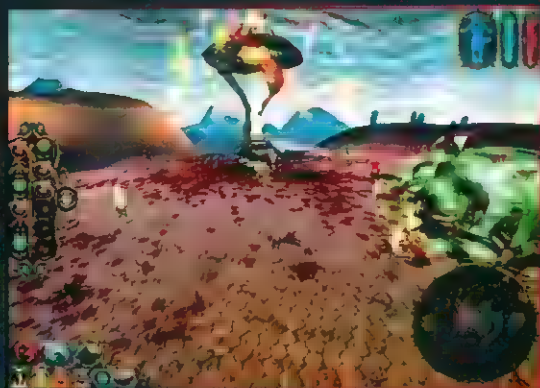


hoz hasonlítson  
minden látvány-  
világra törekvő  
progit.  
A dizájnere



A programozóknak van még egy igazán megdöbbentő állításuk. Mégpedig az, hogy a program dinamikusan változó grafikus motorja folyamatosan alkalmaz-

Hűhű, sok dícséretet kaptam már tőlem a program, pedig én igazán fukarkodni szoktam az elismerésekkel. Rengeteg a középszerű játék, amiket felértékelnek éppen azért, mert például pangás van a piacon vagy íjveszmi. de



Szerény véleményem szerint a real-time stratégiák igazi szavatos-sága a multiplayer opcióban derül ki. Mennyire játszható, vagy sem egy játék, ha a haverjaiddal nyűstöltek pár éjszaka(n) keresztül. Ilyenformán nem egy ígéretes próbálkozásról derült már ki, hogy totális bukásra volt ítélve. Mivel a Sacrifice annyira friss darab,



az ereimben.  
Nem a legkiseb  
beknek való,  
de aki  
képes



alviselni  
a dantei  
poklok  
hangulatát  
az csak  
hoátran  
vágjon  
nekil

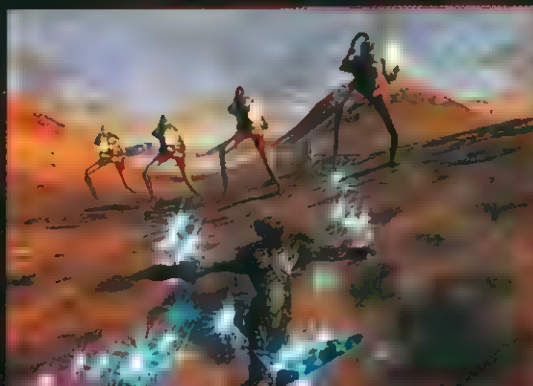
ez a game tényleg csak a legnagyobbakkal állítható párhuzamba. A lenyűgöző grafikáról már áradoztam, a hanghatások és a zenék is megérdemlik a maximum pontszámot. Az összes szereplő hangja, különösen az isteneké kiváló munka. A hanghatásokra, a varázslatok hangjait, a csatazajt, a pokolbéli szörnyelegek artikulátlán övöltözéseit el sem lehetne képzelni másképp. A zenék sem csak valami hádd szólnak, hanem egyes helye-

ellen kipróbálni, még nem tudok értékes kritikát nyújtani ebből a szempontból, mégis számomra elképzelhetetlen, hogy itt össze ne valami dicszsz.

Lépjenek be a Sacrifice bízari, agyament világába és ámulatok-bámulatok. Még mindig nem sikerült eldöntenem milyen is a hangulata. Sokszor nagyon aranyos poénokat

Ez a PC eddigi csúcsa, de legalábbis látványban mindenképpen! A következő négy oldalon található amerikai-orsz konfliktust meg hagyjátok pihenni, öt évvel ezelőtt az még jó volt ☺

## Balage



**TATVANYOSSÁG**  
**TATSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENITBUNA**

**Alapmű született**  
- az világhatalom!

**végítélet**  
**97%**



# COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

★ AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK...!

## SZEMÉLYI IGAZOLYÁNY

Fejlesztő: Westwood Studios  
Kiadó: Electronic Arts  
Web: [www.westwood.com](http://www.westwood.com)  
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM  
3D kártya: —  
Multiplayer: LAN, Internet

piszkos konspiráció árán megszerzett, UFO technológia tolja előre e nemzet technikai fejlődését. Ebben lehet valami kis igazság, gondoljunk csak bele tíz évvel ezelőtti elektronikai nagyhatalomnak számító Japán és az óriási Szovjetunió, mostanra technikai-  
lag milyen alacsony szintre degradálódott a U.S.A.-val szemben.

gével (A szerencsétlen bábra gondolok a rakéta silóban.). Egy farka orosz légi jármű közeledik az U.S.A. légteréhez, amiről ott a túloldalon semmit sem sejtnek. Miközben a védelmi rakétasilókban dolgozókat pszichikailag befolyásolják, ezzel az invázió kezdetét veszi...

A játék az elődhöz mérten szintén két lemezen jelent meg, ez szinte hihetetlen, mivel a grafika és az animációk annyit javultak, hogy megkérdőjelezték a 2 lemezes kiadást. Nemhiába a Westwood-nál azért még akadnak emberkék, akik normális videó sűrítőt tudnak írni. A telepítő a szokásos cool designt kapta, bár az időlimites regisztrációs kód beírás egy kicsit idegesítő. Az átvezető animációk eszméletlen

szek igen nagy nevek (A Westwood mindig is igen kényes volt az animációira.) A U.S. president például a Twin Peaks-ből ismert Laura Palmer apukája, a leglényegesebb a Tanya-t alakító Kari Wuhler, aki nekem nagyon bejön (őt többek közt a világhírű Sliders sorozatban láthattuk). A trace-elt animációk kifogástalanok, amelyek minőségét tovább fokozza a minőségivideó player. A multiplayer mód Interneten és helyi lokális hálózaton is elérhető. Sajnos a direkt kábel kapcsolat már

**B**ár a hidegháborúnak már régés-rég vége, a szovjetek ismét támadásba lendülnek az új világ ellen. Természetesen ez csak fikció, manapság a szovjeteknek már a betevő fialat megszerzése is komoly problémát jelent, de ez nem zárja ki a titkos katonai fejlesztések folytatását,

Hát végre itt van, a sokak által várt folytatás. Ha jól emlékszem az első epizódot ötször nyomtam



amelyek továbbra is folynak, csak éppen egy kicsit szolidabb vastagságú pénztárcából pénzelve. Hát igen az amerikaiak előnye már behozhatatlan (kb. 50 év.). Egyesek szerint egy igen

végig. De hát „Carpe Diem.”, tehát térjünk át az új epizódra. A történet a szokásos: Egy csendes szovjet invázió készül az U.S.A. ellen, mindez természetesen egy kis PSI terror segítség-

minőségűek, merem állítani, hogy a DVD szintet simán teljesíti és ami talán nem meglepő, a videó sűrítő nem licenszelt, hanem a Westwood saját produktuma. A videókon szereplő szín-

aktualitását veszítette (Valószínűleg a nagy mennyiségű átszállítandó adat miatt.....) A grafikai felbontást maximuma 1024x768-ig tudjuk feltornáztatni, de a program még itt is igen simán fut,







a teljes részletesség bekapcsolás mellett. A program grafikai motorja a Dune 2000-ből származik, amelyet egy kicsit leegyszerűsítettek, a megfelelően sima futás érdekében. A program a most debütált C-Dilla 2™ kódolással készült, amelyről a Macrovision a kalózkodás csökkenését várja.

## Játékmenet

Single player üzemmódban a szövetséges és a szovjet csapatokat választhatjuk, de mint újítás van lehetőségünk egy tréning missziót is végigjátszani, ahol a játék kezelését maximálisan elsajátíthatjuk, amire nagy szükség is van, hiszen a program nagyon sok újítást tartalmaz. Az újítások nemcsak csapatszinten, de a fegyverzetben is jelentkeznek. Ezen kívül a felépíthető objektumok listája is szépen gyarapodott.

## Allies csapat

Kezdjük talán a fő karakterekkel: Carville tábornok, ő az egyetlen, aki képes az oroszokat megtanítani kesztyűbe dudálni. A Texasból származó férfi, igen eredeti humora mellett, az Amerikai Hadsereg legmagasabb pozícióban lévő tisztje. A harctéren igen jól bevált taktikai szintjét, nem íróasztalok mögött ülve, hanem a harcok

aktív részeseként csiszolta tökéletesre. Dugan elnök, aki a harcok idején az államok elnöke. Népszerűségét nem politikai múltja, hanem inkább fotogén arcának köszönheti. A szovjet támadás hatására azonnal döntésképtelenné válik, és csak jobb kezére Carville tábornokra számíthat, ha győztesen akar kikerülni az invázióból. Albert Einstein, az ünnepezt fizikus-génusz, aki kissé túlméretezett haja alatt nem egy hétköznapi elme dolgozik. Az általa felfedezett chrono-technology által lehetővé vált egyes emberek és szerkezetek teleportáció által való gyors helyváltoztatása. (Sajnos ez igaz és az amerikaiak fel is használták a Philadelphiai kísérletben, ahol erős gravitációs hullámokat keltettek, ez által teleportálva egy katonai cirkáló, annak személyzetével együtt. A kísérlet végeredményét most nem firtatnám...) Eva hadnagy, ő igen messze van a harcterektől, talán még nem is érezte a puskaapor illatát, de az igazán kék színű kontaktlencsével felszerelt hölgy az amerikai csapat „anyja”. Ő irányítja a hadtestek mozgását és a technológiai fejlesztéseket, mivel az idők során igen jól kiismerte a szovjet harcászati taktikát. Tanya, az amerikai hadseregből „pattant” igen érdekes „G.I. Jane” stílusú hölgy, aki manapság a U.S. Army speciális alakulatánál tengeti napjait. Otthonosan mozog a szovjetek által megszállt vidékeken. Szerelme azonban senki ne essen, mert Tanya nem egy kifejezett szobacica.

A szövetségesek által felépíthető objektumok a következők: **Air Force command**, amely tartalmaz egy radar egységet (ezzel az egész térképet átlát-

hatjuk.) és megfelelő fel- és leszállóhelyet 4db Harrier jellegű repülőgépek számára.

**Barracks**, a gyalogos osztagok kiképzési központja, innen kerülnek ki a harci kutyák, mérnökök, és a trooper alakulatok egyes katonái. **Con Yard**, építkezéseink fő alkatrésze, e fő blokk megépítése nélkül, garantáltan tető nélkül marad kis csapatunk. **Fortress Walls**, az ellenség gyors előrenyomulását akadályozó bariád, amit akkor érdemes használnunk, ha „védő” csapat híján vagyunk. Ezzel a megoldással a leendő csapat kiképzésig, némi időt nyerhetünk. **Naval Yard**, a tengeri flotta járműveinek előállítására szolgáló építmény, itt gyárthatunk a következő egységeket: Aegis cirkáló, Aircraft carrier, Destroyer, Dolphin.

**Power plant**, a bázisunk energiaellátását szolgáló generátor, amelyből nem árt többet is telepíteni, a zökkenőmentes gyártás érdekében. **Refinery**, az egész bázis esszenciális tagja, mivel ez konvertálja az ércet creditté, ez igen lényeges mivel credit nélkül nem vagyunk képesek semmire. **War Factory**, a háborús gépezetek tankok, ágyúk előállítására szolgáló építmény. **Service Depot**, hadakozásaink során megsérült járműveinket eme objektum segítségével szervizelhetjük.

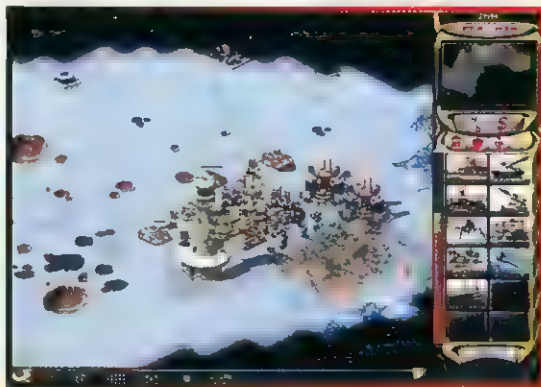
**Chronosphere**, Albert Einstein elméleti alapján kifejlesztett masina, amellyel szinte villámgyorsasággal az ellenséges területre teleportálhatjuk magunkat, ezzel ott nem kis meglepetést szerezve. **Gap Generator**, a Tesla Coil-hoz hasonló szerkezet, amellyel a bázisuk felé lopakodó ellenség felé nagyfeszültségű ívet lök ki, akiknek ez „szenesedés” élményt okoz. **Ore Purifier**, az érc feldolgozásának hatékonyságát növelő struktúra, ha először ide szállítjuk az ércet, akkor ugyanakkora mennyiségű ércből több creditet húzhatunk ki. **Patriot Missile System**, a légi elhárítás igen hatékony eszköze, amely a nemkívánatos repülőgépeket egy-egy rakétával köszönti. **Pillbox**, a gyalogos csapatok ellen nagyon hatásos védelmet nyújtó bunker, amely az egyszerű löfegyveres katonák által igen nehezen bevehető. **Prism Tower**, az ellenség nyakába chromatikus sugámalábot lövellő szerkezet. **Spy Satellite Uplink**, eme objektum segítségével az egész térkép láthatóvá válik, de vigyázzunk, mert ha lerombolják,



akkor ismét a sötétben tapogatózhatunk. **Tech Center**, egy speciális laboratórium, ahonnan a legújabb fejlesztések kerülnek ki, amelyeket mi a harctéren ki is próbálhatunk. **Weather Control**, ez az egység az időjárás befolyásolását hivatott végezni. Általa egy kisebb vihart, vagy éppen villámokat küldhetünk az ellenség táborára, ezzel nem kis meglepetést okozva.

A gyalogos alakulatok a következők: **G.I.**, jól kiképzett harcos, aki olajozottan végzi el az ellenség likvidálását gépfegyvere használatával. **Rocketeer**, egy Jet-packkal és bazookával felruházott katona, akit igen gyorsan az ellenséges terület fölé tudunk vezényelni, ezzel nem kis meglepetést okozva. Csak légvédelmi egységek tudják semlegesíteni ezeket az osztagokat. **S.E.A.L.**, egyelőre még titkosított, de a játék során minden tény derül. **Chrono Legionaire**, ez a katona a chrono warping ruhát visel, amellyel pillanatok alatt az ellenség háta mögött találja magát, eme kitűnő tulajdonsága miatt a támadása mindig váratlan és kiszámíthatatlan. **Spy**, szerintem a legjobb karakter, mivel könnyedén ájtut az ellenséges vonalakon, ezzel technológiát és nem kis mennyiségű creditet szerezve. Viszont a harci kutyáktól óvjuk, mivel ezeken nem képes becsapni. **Engineer**, talán a legsokoldalúbb figura, aki képes az ellenséges épületeket elfoglalni és az esetlegesen előforduló aknákat detektálja és hatástalanítja azokat. Megemlíteném még a floridai pályán található varánusz gyíkot, aki mindkét csapat egyedeit megdézsmálja.

A szövetséges csapatok által használt járművek: **Chrono Miner**, ellentétben a normál miner-el ez az egység az ércet rögtön creditté alakítja és úgy tér vissza a bázisra. A jármű mozgása lehet automatikus, de a bejárat pályát maga a játékos is megadhatja. **Prism Tank**, egy







olyan speciális sugárzó ki, amely ide-oda pattog ezzel az űrületbe kergetve az ellenséges alakulatokat. **Nighthawk Transport**, két rotorral felszerelt helikopter, ami 5 személy szállítására képes, mindezt az ellenséges radarok megkerülésével. **Mirage Tank**, ez az eszköz a rejtőzködés nagymestere, ha kell fává, kővé, bokorrá változik és az ellenség, csak akkor eszmél, amikor a lövedék már felé tart. **MCV**, a bázis mozgó magja e nélkül a jármű nélkül nem tudunk bázist létrehozni. **Infantry Fighting Vehicle**, egy univerzális harci eszköz, amely egy harckocsi átvázára épül, különlegessége viszont, hogy min-

és egy tank szállítási kapacitással rendelkezik, partraszálló egységek számára kifejezetten hasznos. **Destroyer**, helikopterek és repülőgépek szállítására előkészített anyahajó, amely az ellenséges tengeraltjárók észlelésére alkalmas radarral van fel-

szerelve. **Aircraft Carrier**, csak repülőgépek szállítására és kilövésére alkalmas repülőgép-hordozó. **Aegis Cruiser**, elsősorban felderítésre használható eszköz, amely a mindent lelő, ami a levegőben feléje tart, ezért légvédelmi feladatokra igen jól használható.

### Sovjet csapat

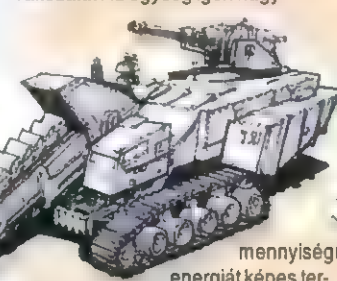
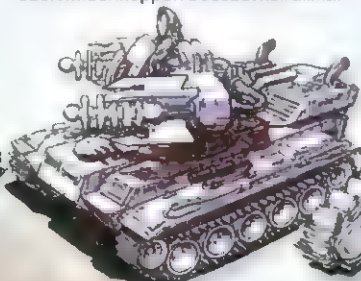
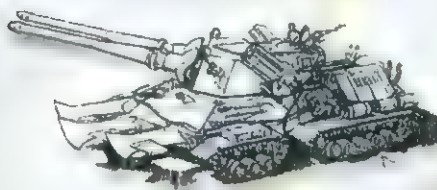
A szovjet csapat fő karakterei: Romanov Miniszterelnök, aki fanatikusan utálja az amerikaiakat. Még mindig az a meggyőződése, hogy Amerika tette tönkre az Orosz anyá államot és ezért mindenképpen bosszút kell állnia.

hatnak a hi-tech military technológiához. **Cloning Vats**, egyfajta klónozó szerkezet, amelybe akár egy járművet helyezve egy az eredetivel teljesen megegyező másolatot kapunk, természetesen az eredeti példány megtartásával. **Flak Cannon**, az

ellenséges repülő objektumok kilövésére szolgáló egység, elsősorban a Harrierek és a Rocketeer-ek létszámának csökkentésére használhatjuk legjobban. **Iron Curtain**, egy igen effektív védelmi fegyver, ami egy erőteljes pajzst hoz létre 3x3-as mátrixban, amely a földi célpontok támadásait 45 másodpercig visszaveri. A gyalogos katonákból toastert készít a rendszer. A víz alatti és a levegőben lévő objektumokra nincs hatással. **Nuclear Reactor**, egy nukleáris reaktor, ami remélhetőleg a Csernobili-nek egy továbbfejlesztett változata. Az egység igen nagy



**Sentry Gun**, az ellenséges gyalogos csapatok ellen igen jól bevethető robot lőfegyver, ami az ellenség populációjában igen nagy veszteséget képes okozni. **Barracks**, gyalogos katonák, mérnökök, harci kutyák kiképzésére alkalmas épület. **Fortress Walls**, az ellenség gyors előrenyomulását akadályozó barikád, amit akkor érdemes használnunk, ha „védő” csapat híján vagyunk. Ezzel a megoldással a leendő csapat kiképzéséig, némi időt nyerhetünk. **Con Yard**, építkezéseink fő alkatrésze, e fő blokk megépítése nélkül, garantáltan tétő nélkül marad kis csapatunk. **Refinery**, hasonlóan az



denféle, a missziók teljesítéséhez szükséges kutyával felszerelhetjük. **Harrier**, gyors légi csapásmérő repülőgép. Elsősorban kisebb osztagok bombázására használjuk. **Dolphin**, a speciálisan kiképzett delfinek, amelyek az ellenséget ultrahangtámadással semlegesítik, ezenkívül nagy hasznukat vehetjük az ellenséges szovjet tengeraltjárók felderítésében. **Grizzly Battle Tank**, a szövetséges erők standard tankja, amely nem túl jól áll ellen a szovjet tankok tüzeinek. **Landing Craft**, tengeri szállító jármű, ami 5 ember

Vladimir tábornok, a szovjetek legjobbika (az orosz harci kutya), aki az új földrésre lépve felfedezte az élet élvezetes oldalát, amelyek a pezsgő, autók, nők. Ezért előszeretettel fürdözik, szilikon-betétes kebelcsodákkal, miközben Romanov forr az idegességtől. Minden élvezet és luxus ellenére a szövetséges csapatokat kegyetlenül eltiporja, ha teheti. Zofia hadnagy, aki kommunikációs tisztként Romanov jobb keze. A stratégiai hadviselésben szerzett tapasztalatai miatt választották az U.S.A. elleni invázió fő stratégiai vezetőjévé. Yuri, talán a legnagyobb különbség a történetben, akinek a központi idegrendszerét génterápiával módosították. A módosítás által a hétköznapi emberek számára elérhetetlen pszichikai tulajdonságokra tett szert. Egy géppel összekapcsolva képes több ezrek tudatát manipulálni. Sajnos az előnyökkel némi hátrány is jár Yuri idegrendszere igen instabil és egy igen kis ingerlésre iszonyú dühvel, és agresszivitással válaszol.

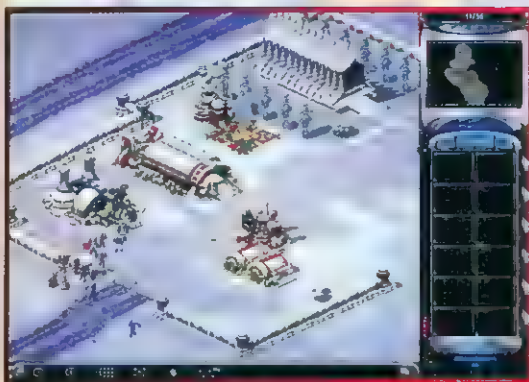
A létrehozható szovjet objektumok a következők: **Battle Lab**, a legújabb fejlesztések helyszíne, amely által az alakulatok hozzájut-

menységű energiát képes termelni, viszont robbanás esetén igen nagy terület válik sugárteretözötté és ez a fajta fertőzés igen gyorsan terjed. **Nuclear Silo**, a nukleáris fegyverezárnál fő darabja, amelyből az atom robbanófejjel ellátott rakéták indítása történik. A benn dolgozók élete nagy veszélyben van, még akkor is, ha esetleg nem következik be robbanás, mert a sugár-szennyezés előbb-utóbb végezni fog velük. **Psychic Sensor**, egy igen érzékeny szerkezet, amely jelzi az ellenséges csapatok megmozdulását, vagy esetlegesen egy szuperfegyver bevetését. **Radar Tower**, amely használatával a szovjetek rálátást kapnak a világra.

allies refinery-hez ez is kibányászott és beszállított ércet creditté konvertálja és minél több a creditünk, annál több játékszer tudunk építeni. **Naval Yard**, a tengeri flotta járműveinek előállítására szolgáló építmény. **Service Depot**, a szovjet járművek javítására szolgáló épület. **War Factory**, a háborús gépezetek tankok, ágyúk előállítására szolgáló építmény, viszont a szovjet épületről, léghajó indítására is képes. **Tesla Coil**, hatékony védelmi fegyver, amely a kiváló cseh feltaláló Nikola Tesla munkásságának egy darabját használja, mint fegyvert. A kibocsátott nagyfeszültségű elektromos ívek a földön közelítő ellenséget kis darabokra







szakítja. **Tesla Reactor**, Tesla technológián alapuló generátor, amely a bázis energiaellátását látja el.

A szovjet gyalogos alakulatok a következők: **Attack Dog**, az emberi szaglással ellentétben a kutyák messzi kilométerekről megérik, ha valaki nem jó szándékkal közelít, legyen az Spy vagy csak egy gyalogos katona. Ezek az ebek egyetlen harapással végeznek az ellenséggel. **Conscript**, szabványos szovjet lőfegyverrel ellátott katona, akiről a háborúban azt hitték, hogy kifogyhatatlanok. **Crazy Ivan**, ezt a típusú katonát a japánoknál kamikázének hívták. (Természetesen ez csak akkor következik be, ha a telepített bomba mellett maradunk.) Ivan a pálya általunk kiválasztott részén képes bombát telepíteni, de Ivant felfejleszhetjük **Chrono Ivanná**, aki pillanatok alatt a helyszínre teleportál és már telepíti is a bombát. **Desolador**, olyan katonai osztag, amely a normál terepet képes mocsárrá változtatni, ezzel akadályozva az ellenség előrenyomulását. **Engineer**, magas szinten képzett szakember, aki védetelen az őt ért támadások ellen, viszont képes elfoglalni és átvenni az irányítást az ellenséges objektumok felett, ezenkívül bombák és aknák hatástalanítására is kiképeztek. **Tesla Trooper**, egy védőruházattal ellátott gyalogos, aki hordozható Tesla Coil-t visz magával, amit ha egyszer beindít, akkor nincs menekvés. Egyetlen módon pusztíthatjuk el, ha tankkal eltapossuk. **Yuri**, aki Tanya-hoz hason-



lón külön karakter, képes csupán a pszichikai erejével megölni az ellenséges katonákat. Ha PSI commando-ra fejlesztjük, akkor képes a gondolatai által C4-et materializálni és felrobbantani azt. Ezen kívül képes egyes csapatok gondolati irányítására is.



A szovjet csapat által használt járművek: **Armored Transport**, könnyű páncéltalattal ellátott csapatszallító jármű, amely 10 katona, vagy 2 tank szállítására képes. **Amphibious Tarnsport**, hasonló csapatszallító jármű, légpárnás hajtással. **Dreadnought**: Igen kiváló légi elhárító eszköz, amely nagy hatótávolságú rakéták kilövésére képes. **Flak Track**, univerzális földi és légi támadások elhárítására, de ugyanakkor támadófegyverként is alkalmazható jármű. **Giant Squid**, egy a szovjetek által, genetikailag átalakított polip, amely gondolati irányítással az ellenséges hajókra vezérelhető, a támadás hatására azok sebessége lecsökken. Jól használható az ellenséges delfin és S.E.A.L. támadások ellen. **Kirov Airship**, egy tökéletesen felfegyverzett léghajó, amely az igen hirtelen támadások kedvelőinek lehet szimpatikus, nagy előnye, hogy nincs szüksége újraélesztésre. **MCV**, az allies csapat mozgó bázismagjával azonos. **Rhino Heavy Tank**, a szovjet hadsereg normál szabványosított harc-eszköze, amely páncélzata egy kicsit erősebb, mint az ellenséges csapatok hasonló tankjéé. **Sea Scorpion**, gyors vízi eszköz, amelyet tengeri és vízi célpontok ellen vehetünk be. Fő

funkciója azonban a nem-kíváncos rakéták megsemmisítése. **Terror Drone**, egy pókhöz hasonló (Az Intelligens robotok című filmben láthatunk valami ilyesmit.) kreatúra, amely az ellenséges járművekre kapaszkodik, és darabokra fűrészezi azokat. **Typhoon Attack Sub**, a szovjet flotta igen gyors és hatékony ten-

geralattjárója, amely a földi egységeket a deck-en elhelyezett gépágyúval, még az ellenség cirkálóit a torpedóval semlegesíti. **V3 Rocket Launcher**, nagy hatótávolságú ballisztikus rakétát is indítani képes kilövőállás, ami által kibocsátott rakéta igen nagy rombolást képes végezni. **War Miner**, normál ore gyűjtő és szállító jármű, amely egy 20mm-es gépágyúval van felszerelve, az esetleges támadások elhárítására.

A program lehetőséget nyújt két egymástól független hadtest mozgatására. A hadtestek egyszerre képe-

zenéje egy kicsit metálos-Quake III érzést nyújt, de a minősége kiváló. A zenék

nagyon kellemesek és egyáltalán nem zavaróak (vannak egyes programok, ahol az idegbeteg kalimpálás, nemhogy megnyugtató, inkább összekuszálja a játékos gondolatait). A fegyverek hangja és a szereplők „orosz” kiejtése mind-mind profi munkára utal. A második rész kiadása egyáltalán nem számít lerágott csontnak, a játék még élvezetesebbé érett. A nagyon sok újítás majdnem egy teljesen új játékot teremtett, amelyre nem egy könnyen lehet ráunni. Szerintem ez lesz az a játék, amelyhez nem fognak patch-et kiadni, de ha mégis az csak a multiplayer részt fogja érinteni. Aki szereti a C&C sorozatot és a Red Alert-et, akkor azok velem együtt bátran állíthatják, hogy megszűletett az új etalonja a realtime stratégiai



sek visszavonulni és beadni magukat. Az automatikus célzás és támadás igen nagy hátránya volt az első résznek, de az új részben a katonák és kutyák, de egyes járművek már rendelkeznek némi intelligenciával. Sajnos az elődnél, ha nem adtunk tűzparancsot és éppen a térkép egy másik szegletében hadakoztunk, akkor kis csapatunkat gyorsan „kinyírták”, mivel ők önállóan képtelenek voltak a tüzelésre. Washington támadásakor nagyon nagyon-nagy újítást vehetünk észre amint belépünk a betonrengetegbe: A felhőkarcolókból és egyéb épületekből mesterlövészek ritkítják kis csapatunkat, ezért ezeken a részekben csapatszallító jármű használata javallott. A másik igen hathatós trükk, a civil lakóházak ún. bevételé (ebben az esetben, erődként használjuk a házakat, és onnan tüzelünk). Ez azért is praktikus, mert a ház bármikor elhagyható. Nagyon jó, hogy a fix telepítésű fegyverek, pl. Sentry gun hatósugara láthatóvá vált, ezzel megkönnyítve a megfelelő pozíció kiválasztását. A technológiai fejlettség még mindig a szövetségesek oldalán áll, de a nyers erő viszont továbbra is a szovjet csapaté maradt. Végre egy olyan programmal találkoztam, ami az elődjét felülírta és mégis megtartotta annak jó tulajdonságait. A menü



(RTS) játékoknak. Bár sokan próbálták utánozni, de szerintem ilyen légkörű és élvezetes program, mint a Red Alert2 nem igazán született, a többi klón pedig mindig is egy „gagyí kínai” svájci bicskára fog hasonlítani...

KeFe™

**külsín/belbecs**

LATVANYOSSAG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENÉBŐLŐNIA	

**summa summarum**

**A játék hangulata továbbra is magával ragadó, ami manapság egyre ritkább...**

**végítélet**

**95%**



# SUDDEN STRIKE

★ MÁJÁ BÁRBÁ

## SZEMÉLYI IRÁZOLVÁNY

Fejlesztő: Fireglow  
Kiadó: CDV Software  
Web: [www.suddenstrike.com](http://www.suddenstrike.com)  
Minimum: P233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P300, 64 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

A Második Világháborút feldolgozó műalkotásoknak már se szeri se száma. Csak az elmúlt hónapban vagy három jelent meg. Lassan külön boltot nyitnak az ebben a kategóriában jeleskedő játékoknak. Dömping az van rendesen, csak tudjon az ember választani.

Maga a játék nem igazán eredeti, sőt ha azt vesszük nem is igazán új. Minden bizonnyal meghatotta az alkotókat a Cannon Fodder, mely még a békebeli időkben Amigán (ez egy nagyon régi masina) látott napvilágot, és aratott osztatlan sikert. A valós



csupán annyit, hogy ez megleppően jól sikerült!

A „takás szerie” népszerű alkotógárda nem ijed meg az árnyékától, és bebizonyította, hogy a távoli Szibéria napéglepte pusztáin is lehet nívósat alkotni. Pechükre éppen akkor jelentek meg, amikor a szoftver piac nagymoguljai szintén piacra dobták

adott létszámmal teljesíteni az aktuális küldetést. Sajnos az „adott” szót itt szó szoros értelmében kell érteni, hiszen nem mi válogatjuk össze a küldetéseket a résztvevőket, hanem kötelező jelleggel verbuvált hadsereggel kell megvívni harcainkat. Mondjuk, ha nagyon akarom, még lehet ezt is deklorizálni, mert az ellenállás nem igazán valósítha-

vetségesek) szerepében tűnődölközve tizenkét küldetésen keresztül juthatunk el a végső diadalig. A feladatok igen nehézkes, de változatosak. Nem alkotnak összefüggő történetet, és ez kicsit zavaró lehet, de nem vesztes. Általában egyazon terepen több küldetést is végre kell hajtani, amiket az előző teljesítése után „meglepetés szerűen” közül vehünk a prog-

idejű stratégiai játékok-nevű rókáról, már ki tudja hányadszor, megint lehúztak egy bőrt. Az érdekessége ennek

ugyanazt a korszakot feldolgozó saját játékaikat. Féltő, hogy a nagy nevek között elkallódik ez az igen értékes program.

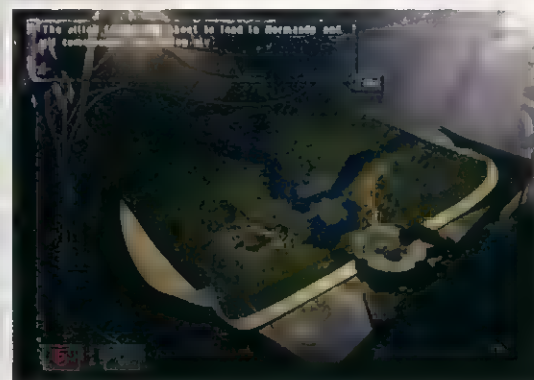
Mint a fentiekben említettem ez egy valós idejű stratégiai játék. Ellenében a műfaj vezéregyéniségeivel, ebben az adaptációban nem mi irányítjuk a termelést. Ne is álmódosunk arról, hogy gyárat, erőművet vagy bármi hasonlót építgetünk, hiszen ránk a játék csak a „hadműveleti parancsnok” illetve az ellenállás vezetőjének szerepét osztotta. Feladatunk nem más, mint az

tott a fegyvereknek, emberek, stb... között. Kár!

Miután megnéztük a meggyőző nyitó animációt, egy spártaian egyszerű menürendszer fogad minket. Nem csalás nem ámtítás, a jobb felső sarokban ott vigyorog a teljes settings menü. Beállíthatjuk a felbontást és slussz.

Kiválasztva a nekünk tetsző játékmódot (egyjátékos / többjátékos / valamint a karrier) és beállítva az egyes almenüket, máris figyelhetünk, hiszen az aktuális küldetés leírása következik. A három nagyhatalom (Németország, Szovjetunió és a Szó-

ram. A küldetéseket nem egy előre eltervezett klisé szerint kell végrehajtani, hanem több megoldás is létezik, így igazán úgy érezhetjük, hogy a mi kezünkben van az irányítás és nem az a feladatunk, hogy kitaláljuk vajon mire gondoltak az alkotók. Igaz, hogy „Minden szentnek maga felé hajlik a keze”, mert az alkotók, aránytalanul erősebbre tervezték a honi hadsereget. Ezért kezdetben a Szovjet hadjáratok választása kínálkozik a legkedvezőbbnek. Miután megértettük a feladatot máris a küzdőtérre találjuk magunkat.





A játéktérre bemasírozó hadseregünket az aktuális ellenfél már ölelő karokkal várja. Miután átestünk a tűzkeresztségen, örömmel tapasztalhatjuk,

hogy egységeink fejlődnek. Sajnos azonban ennek jelentősége elhanyagolható, hiszen igen magas az elhalálozási mutató. A nagy semmiből érkező gránátok ellen még a legképzettebb katonáink is védtelenek. Külön örömet okozhatnak az aknamezők. Bár néha jelzi ezt a program, mégis, előfordul, hogy az út közepén kintfelejtett ketyere kedves kis mészárlást rendez az arra vonuló harckocsijaink között. Ha az utánpótlást szállító teherautóval történik ez a szerencsétlen baleset, akkor akár tölthetjük is vissza az előző mentett állást, mert esélyeink a túlélésre igen jelentős mértékben romlottak.

Ilyen mókát mi is tudunk, hiszen katonáink elhelyezhetnek

rájuk klikkelek, akkor megint ki kell jelölni, hogy mozgásmódosítást akarok végezni, és csak utána adhatom meg az új irányt. Szerencsére a gyors-



gombok javítanak valamit a helyzeten, így ez nem annyira életveszélyes. Az útkereső algoritmus is hagy némi kívánnivalót maga után. A boldog C&C időket idéző elkolbászoló egységek, az úttalan utakon vesztglő járművek, és a népi táncra emlékeztető csapatösszevonások mind-mind nagyban hozzájárultak kezdeti stádiumban lévő gyomorfékelyem kialakulásához. A tűzéség irányíthatósága megérdemelne egy

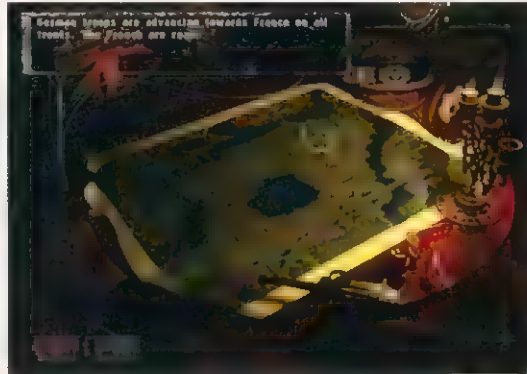
találkozunk az ellenséges haditechnika jeles képviselőivel. Ami, a kezelőszemélyzet likvidálása után és saját embereinkkel feltöltve máris a mi oldalunkon száll hadba, így fordítva az ellenség ellen saját fegyverét. Ez gyakran döntő fegyverténynek bizonyul. A játékban egyébiránt majdnem minden, a világháborúban felvonultatott, haditechnikai eszköz megtalálható. A legtöbb szerepe egyértelmű, csak az utász csapatok megjelenése számít igazán újdonságnak. A hagyományos műszaki alakulatok szerepükön kívül (hídepítés, műszaki zár telepítés, sérülések javítása) az utánpótlás feladata is rájuk hárul. Ők

regenerálódnak(?) bennük a muníció. Igen sűrűn lesz rájuk szükség, mert a javítás, és karbantartás nélkülözhetetlen a játék megnyeréséhez.

Ami a harckocsizóknak a műszaki alakulat, az a gyalogságnak az elsősegély állomás, jelen esetünkben a vöröskeresztes teherautó. Ha valakit meglőtték, és csodával határos módon túlélte, akkor itt veszik ápolás alá gondos kezek. Bámulatos gyorsasággal operálnak, mert pillanatokon belül ismét tetre kész a pácienst. (ismerve az orosz korházi viszonyokat ez talán érthető is) Szanitéceinket az ellenség, felrúgva minden nemzetközi egyezményt, ugyanúgy

megtámadja, mint bármely más egységünket.

Külön öröm számunkra a légierő megjelenése. Kérhetünk felderítést, ilyenkor egy gép elrepül az adott célterület fölé és ott egy remekbeszabott légibemutatót tart az alatt bábéskodóknak. Ezalatt



aknákat, csak hát általában a kutya sem jár arra. Viszont fel is vehetnek, sőt kereshetnek is, aknákat, de ez igen lelassítja az előrehaladást. Mellesleg az aknamezőknek pont ez a célja.

Ha egységeink erősebb ellenállásba ütköznek, mint amire számítottunk, akkor kerülhet előtérbe a fedezékkeresésre vonatkozó parancs. Ez elsősorban városokban hatásos, mert így könnyebben térhetünk ki az ellenség látóköréből. Néha azonban ez túl jól sikerül, és innentől kezdve még cukorkával sem sikerül előcsalogatni rejtekhelyéről katonánkat.

Az irányítás a „pofon egyszerű” kategóriába tartozik. Nehézséget csak az okoz, hogy az egységek elfelejtik a nekik kiadott parancsokat. Például, ha helyváltoztatást végeznek, és



külön fejezetet. Nem elég, hogy az automatikus tüzelés eredményeképpen gyakran szétlőnek mindent maguk előtt, beleértve a saját egységeket és a létfontosságú hidakat, de igen gyakran túllőnek a játéktérre is. Bár kikapcsolható a fenti opció, akkor viszont tüzeink az orruk előtt elvonuló tankhádosztályt sem veszik észre. Apró dolog, de úgy látszik az ellentétre nem vonatkozik, mert minden gond nélkül kiűrik az egységeinket, akkor is ha nem láthatóak. Igazán soha nem lehetünk biztonságban.

A hadműveletek során igen sokszor

szállítják, és töltik fel a „fronton” harcoló alakulatok készleteit. Őket pedig a játéktérre véletlenszerűen elhelyezett ládából tölthetjük fel. Általában a legválságosabb pillanat után érkező segítség is hoz magával némi készletet. Ha minden kötél szakad, akkor saját maguk is képesek lesznek „gyártani” mert, bár igen lassan —

mi megsemmisíthetjük a közönség elhelyezkedését, ugyanakkor létszennylátnítás gyanánt kedves kis tűzijátékokat rogtónoznak tiszteletünkre.

A sorrendben következő lépés, ilyenkor kettős, mert dönthetünk a légideszant bevetése mellett, vagy ha a helyzet súlyosabb, akkor jöhet a szőnyegbombázás. Ha







ejtőernyőseinkre bizzuk a helyzet  
 gyors és hatékony megoldását, akkor  
 szép hosszú vonalban rendezetten,  
 katonailag alászállnak a fellegek közül,  
 és beereszkedve a kéményeken ajándékokat rejtenek el a szunyókáló gyer-  
 mekek csizmájában. Ő... Vagy birokra  
 kelnek a lentiekkel! Mindaddig amíg  
 földet nem érnek nyugodtan mereng-  
 hetnek otthonmaradt szeretteik sorsa  
 felett, ám a landolás után adáz  
 küzdelem kezdődik, és ilyenkor már  
 nincs idő gondolkodni. Nekünk sincs!  
 Bizony kevés légi parancsnokságunk  
 alatt álló hadseregből.

Válságos pillanatokban jól jöhet az égből aláhulló segítség. Nem

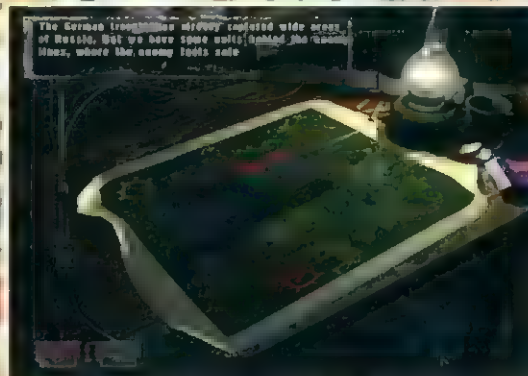
repülőgépeink kellemes motorzúgását meghallhatjuk. Gyakran azonban késve érkeznek, és az ellenfél már rég tovább vonul a célterületéről, mert hadaink nem tudták ott tartani őket. Kijelölhető hogy hány gép vezegze a hadműveletet, de nem árt azonban takarékoskodni, mert csak igen korlátozott számban áll rendelkezésünkre ez a fegyvernem.

A grafikai megvalósítás előtt le a kalappal Meseszép. A tereptárgyak kidolgozása igen részlet gazdag és jól animált. A teljes játéktér interaktív, tehát minden szellőzhető, illetve majdnem minden, mert a természetvédők itt is utat tört maguknak. Az erdők és a fák valami földöntúli ellenállást

minőségű animációkat készítettek. De miért ilyen rövidék?

Zeneileg sem maradt el a napjainkban elvárható színvonalról. A rádióveleletek közben felszendülő melódiák kellemesek és egyáltalán nem zavaróak. Az effektek is igen kitűnőek, bár a fegyverpogás kísérletiesen emlékeztet egy zacskó kavics rázogatására által előidézett hanghá-  
zóra.

Mint ahogy, a minimum követelmény alacsony, így a kevésbé izmos vagy birtokosai sem különbözhetik ezt a gyógyszeremet. Szokatlan manapság az ennyire jól optimalizált program, hiszen a triunk rá nagyobb mimu-



mot" — mentalitás lassan már szinte kötelezőnek mondható.

Álljon itt néhány probléma. Bizony ezt stratégiai játéknak szánták, de nem az lett. Minthogy nagyon gyorsan tör-

lő, és amit az ellenség teljes tűzereje igen rövid időn belül átsegt a túlvilágra, és lesz egy rakás másik anklank amik eszeveszettül próbálják megkerülni a harcblót, és egymást. Könnyeket csáhat az arcunkra, hogy ha a fenti manővert gyalogosok kíséretében követjük el, mért a lövések is teljes értékű területet foglalnak el; így egyazon útvonalon nem tartózkodhat harcjármű és katona. Még szerencse, hogy a anklank nem táposák agyon őket. A technautók által vontatott egységek hadrendbeállításának leje elég magas, így közvetlenül útközbe küldeni őket öngyilkosság. Inkább csak a front mögött pótolgat-

sának. Jobb az ott nekik. A másik gondom nekem csak a bevezetőben említett kötött egységekkel volt, de ez teljesen szubjektív vélemény, mert lehet, hogy valakinek éppen ez tetszik. A fenti problémákat egy jól sikerült patch talán kijavítja, hiszen volt

„már rá nézda

Végezetül hadd kívánjak minden kedves olvasónak boldog karácsonyi ünnepeket, és sok sikert a tucatszám megjelölő stratégiai játékok helyes



elsősorban a fentiek áldására, vagy csodáira gondolok ezalatt, mert ennek szimulálására nem vállalkozott az alkotógárda. A

szőnyegbombázást  
végrehajtó  
légiezredhez  
beérkező kérelme-  
ket nagy türe-  
lemmel és

műgonddal  
kezelik.  
Csak szé-  
pen, lassan  
lehet egy ilyen  
szociót meg-  
vezetni. Így  
na hosszú  
percek telnek  
el, amíg a

tanúsítanak, hiszen a legvadabb légitámadás után is rendületlenül fotoszintetizálnak tovább. Rengeteg gondot okozhat, a különböző tereplárgyak takarásában bujkáló egységeink abszolút megtalálhatatlansága. Miután tovább vonult a hadsereg, csak akkor vehető észre, hogy valaki lemaradt.

Az átvezető animációk frenetikusak, és kiválóan illeszkednek a játék menetéhez. Mindenképpen érdemes végignézni, mert remek bevezetőt nyújtanak a soron következő hadműveletekhez. Meglepő volt számomra, hogy a teljesen ismeretlen grafikusok ennyire hangulatos, és kiváló

ténnek az események, nem igazán lehet jó, vagy legalábbis elfogadható taktikát alkalmazni. A fent már említett útkereső algoritmus színvonalára jellemző, hogy például egy konvojban haladó harcckocsioszlop első tagja meglátja a célpontot, megáll és elkezdti löni azt. Eddig nincs is probléma, hiszen jól teszi, csak a mögötte jövők kezdenek el örülni módjára kiutat keresni, s így lesz egy tankunk, ami



kiválasztásához. Ha félre tudjuk tenni előítéleteinket, és nem a nagy nevekkel fémmelzett, néhol igen silány minőségű játékokat választjuk, rendkívül kellemes élményben lehet részünk.

p.b.

**külcsín/belbecs**

LATVANYOSSAG  
JATSZMÁTOSAG  
SZAVATOSSAG  
ZENEBONA

## summa summarum

**Jobb MI-vel akár stratégiai etalon is lehetett volna...**

**végítélet**  
**89%**



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Rendeléskor részben postafutárnyalva fizess be címre (1389 Bp. Pf.132) egyeztetve 100,-Ft-ot, ahány újlapot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány határidőben felvételre megjelölés rovatra írd be a kártyák megjelenési számát.  
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, egy nem áll módunkban megküldeni a kártya újságokat.

576 KByte	576 KByte	576 KByte	576 KByte
1 60 -	21 533 -	41 583	
2 84 -	22 533 -	42 583	
3 214 -	23 533 -	43 583	
4 214 -	24 533 -	44 583	
5 214 -	25 533 -	45 583	
6 214 -	26 533 -	46 583	
7 214 -	27 533 -	47 583	
8 214 -	28 533 -	48 583	
9 493 -	29 533 -	49 583	
10 493 -	30 533 -	50 583	
11 493 -	31 533 -	51 583	
12 493 -	32 533 -	52 583	
13 493 -	33 533 -	53 583	
14 493 -	34 533 -	54 583	
15 493 -	35 533 -	55 583	
16 493 -	36 533 -	56 583	
17 493 -	37 533 -	57 583	
18 493 -	38 533 -	58 583	
19 493 -	39 533 -	59 583	
20 493 -	40 533 -	60 583	

**Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai**

**akciós áron, egységesen**

**100,- Ft/db**

**(+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók**

**vagy a csomagküldő**

**szolgálatunktól megrendelhetők.**

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

**\* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

**576 KByte 1999-2000-es**

**számai eredeti áron**

**(+postaköltség)**

**megrendelhetők illetve**

**megvásárolhatók**

99/1	398,-	00/01	398,-
99/2	398,-	00/02	796,-
99/3	398,-	00/03	796,-
99/4	398,-	00/04	796,-
99/5	398,-	00/05-06	796,-
99/6	398,-	00/07	796,-
99/7-8	576,-	00/08	796,-
99/9	398,-	00/09	796,-
99/10	398,-	00/10	796,-
99/11	398,-	00/11	796,-
99/12	398,-		





szinte teljes mértékben meg-  
szűnt a föld fel-  
színéről.

telepeseinkkel.  
Érdemes jól kinezni  
milyen torz képet mutat a

sekbe, miközben mi  
az aranytojáshoz  
nyakokat kergetjük nem  
messze a vadonban.  
Egy jól menedzselte város nem  
sokára viharos sebességgel kezd  
felépülni, a pénzügyi nagvadászok

sekbe, miközben mi az aranytojást tojtyukokat kergelljük nem messze a vadonban. Egy jól menő dzselt város nem sokára viharos sebességgel kezd fejlődni, a populáció nagyságát a város felett látható szám mutatja. Ne

NEW GAME

Impire

American

French

Mexican

Russian

Austrian

German

Spanish

Scottish

Australian

Greek

Native American

Spanish

British

Hebrew

Norwegian

Thai

Canadian

Indian

Norwegian

Turkish

Chinese

Indian

Prussian

Viking

Cuban

Indonesian

Polish

Welsh

Dutch

Irish

Polish

Zulu

Japanese

Japanese

Polynesian

Polynesian

English

Italian

Polynesian

Polynesian

European

Mayan

Roman

Roman

Gender

Male

Female

Back

Next





## Balage

LATVANYOSSAG  
JATSZMATOSSAG  
SZAVATOSSAG  
ZENEBONNA

**Vezetőségnyelvi másokat engedélyeztetek néhán**

**végítélet**  
**58%**

Lehetetlen legyőzni a haramiákat egymagadban, délről indulva kutasd fel a hét legendás híró harcost - a la' Kurosawa története, vagy a jobbán ismert vadnyugati változat, a Hét Mesterlövész - , akik segítségével már nem lehet probléma néhány gonosztevő... Itt nem lehet

Ahhoz, hogy nyerni tudj, hatvan  
győzelmi pontot kell összevűíteni. Ez



háromféleképpen lehetséges. 1. Találj magadnak egy feleséget, aki fiát szül neked. Minden születésnapján kapsz pontokat, majd hatízenkét éves lesz az utódod, plusz öt pont a jutalom.

2. Szövetkezz, vagy  
egyes népeket, de  
dést a perzsák nem  
el nézni. Ha legyőzöd  
barbár törzset,  
pontokat kapsz. 3.  
perzsa befolyás alatt  
okat a győzelemért

Építkezni, csak a tűz és az acél  
törvénye számít. Egyetlen esélyed  
ha minél magasabb szintű harcosi  
faragsz Katanából.

**Hidegháború: 1954, a nukleáris háború küszöbén áll két nemzet között. A rakéták orrai a nagyvárosok felé mutatnak. Sikerül-e kímélnünk meg tudniuk az ellenséges rakéták adatait? Próbáld meg elpusztítani egy kör alatt az ellenséges tengeralattjárókat, és talán nem pusztul el a világ a harmadik világháborúban.**

**A világtérkép: ez a pálya a Föld**  
térképén játszódik, maximum nyolc  
birodalom küzd a legnagyobb

A csodálatos  
számurájok:  
Japán Közép-  
korában Te  
egy Katana  
nevű ronin  
vagy, egy  
független  
hadvezér.  
A környéken  
élő parasz-  
tok életét  
megkeserítik,  
az itt garázdál-  
kodó banditák



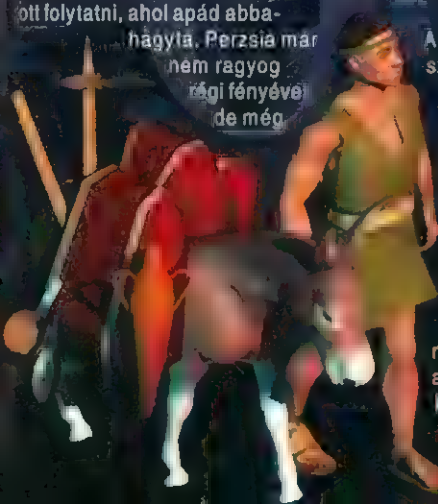
feltekezőnk meg a világsodákról sem, amik nagy bónuszokat adnak népünknek. Tudományos kutatások pokkálászerűen fonódnak össze azt hogy mi miből következik az úgynevezett Nagy Könyvtárban olvashatjuk el. Feltalálásainkból fejlesztetünk újabb és újabb egységeket, ami keresztülvezet minket a fejlődés rögös útján.

**Call to Power 2** négy előre megtervezett világgal is szolgál, melyeknek előzménye előre megalkotott. Izgalmas kihívásokat rejtnek magukban, sőt lehetőségeink így is szinte korlátlanok a további folytatást illetően.

Nagy Sándor: Kr. e. 334 májusát írjuk, Ázsia határában állsz seregeid élén, készen állva, hogy lerohand a Perzsa birodalmat. Apád, Filipposz erős nemzetet kovácsolt a macedón



neköt, de sajnos meghalt mielőtt  
 megtamadhatta volna a perzsákat.  
 21 évesen, fiatalon öröklőd a trónt  
 apád veterán harcosaival a szolgál-  
 tatodban, kik készen állnak bármire.  
 Az elmúlt két évet az erőgyűjtéssel  
 töltötted, de most itt az ideje  
 ott folytatni, ahol apád abba-  
 hagyta, Perzsia már  
 nem ragyog  
 régi fényével  
 de még





# CULTURES

## ★ KULTÚRÁLIS FORRADALOM – A MAGAD MÓDJÁN

### SEMIKÉNYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Funatics Development  
Kiadó: THQ  
Web: www.funatics.de  
Minimum: P233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

**A** mint ránéztem, rögtön kitört belőlem a felismerés, -Hiszen ez a Settlers-. Aztán egy kicsivel később (amikor már jobban összebarátkoztunk) rá kellett jönnöm az igazságra, miszerint eme programnak mindössze annyi köze van a Settlers-hez, hogy a grafika és a játékmenet néhány eleme kísértetiesen hasonló.

Nem tudom ti miként vagytok ezzel, de én úgy gondoltam, hogy a Blue Byte sikerprogramjánál összetettebb játékot nem lehet készíteni. Nos, ez volt az én nagy tévedésem! Az első pillanatokban azt gondoltam, hogy kapok egy újabb klón játékot, melyben maximum csak a nagy előd néhány hibáját orvosolták. A program bűbájosan szép és hihetetlenül összetett (legalábbis számomra), számtalan a variációs lehetőség és a játékmenet is nagyon szerteágazó. Senki ne ijedjen meg, ez sem annyira bonyolult, mint amilyennek az első pillanatban látszik. Ahhoz, hogy belejőjünk a játékba „csak” az alapokat kell elsajátítanunk és a többi már megy, mint a karikacsapás.

### Egy kis társadalom fejlesztés...

A pályákon a kezdetekkor kapunk két-két emberpárt, két férfit és két nőt (esetleg többet is). A férfiemberkére lesz a nagyobb szerep, de a hölgyeményekre is hárul néhány feladat. A munkatevékenység, harc, diplomácia és technológiai fejlődésünk terén a különböző mesterségek fejlesztésével érhetjük el mihamarabbi eredményeket. A következőkben leírtak szerint, pillanatok alatt elsajátíthatjuk a legfontosabb teendőket, a

civilizálást. Nézzünk egy egyszerű honpolgárt (civilian) Sven-t, aki a hétköznapiat az asszonykák hajkurászásával tölti. Először az építőmesterrel (őt rögtön megkapjuk) építessünk fel egy otthont. A nyersanyagokat eleinte a hajóról (erről az intróban mindent megtudhatunk) hozzák a mesterek és a begyűjtött nyersanyagok is innen kerülnek kiosztásra, legalábbis amíg el nem készülnek az első raktáraink.

Ezek után rögtön megjelenik a programban legfontosabb szerepet játszó épület, amely a vadászkunyhó (huntersman tent). Miután ezt is felhúztuk, a jobb egérgombbal Sven-re kattintva, válasszuk ki a munkaválasztás menüt (change profession). Itt láthatjuk a rendelkezésünkre álló mesterségeket, melyekből vegyük elő a vadászt. Állítsuk be a change workplace menüben az új vadászkunyhó munkahelyét, ami természetesen a vadászkunyhó lesz. Sven szépen elkezd leőldödni a mezőn ugrabugrálól nyusziakat, vaddisznókat és bambikát. Minden egyes állatka leölése után a feldolgozott hússal és bőrrrel gyarapodik a készletünk, valamint egy százalékjelző is elkezd Sven neve mellett felfelé küszni. Amint ez eléri a száz százalékot, ő a szakmájának mesterévé válik (master hunter). Ezáltal gyorsabban képes szállítani a nyersanyagot és több cuccot is bír el. A

következő lépésben keresünk párt szegény magányos Sven-nek. Fogjunk egy asszonyka jelöltet, aki természetesen még egyedülálló. A hölgyet küldjük be az előzőleg megépített otthonba (assign home). Következő lépésben küld-

jük el a kislányt a keményen dolgozó Sven közelébe és kattintsunk a pár-

keresés ikonra (search spouse). Nem meglepő, hogy egy pillanattal később heves smárolásnak lehetünk szemtanúi, azaz megszületett a leendő férj és feleség. Sven

ezek után odaadó férjként elvégzi a családalapítás legfontosabb teendőjét. Az asszony házába hord 5 egységnyi élelmet. Ha ez megtörtént a hölgy-nél egy újabb ikon jelenik meg, ahol meghatározhatjuk a születendő kis vikingünk nemét (get a boy - get a girl). Miután ezt is megválasztottuk, a pár bevonul a házba és jön a 18 éven felülieknek részére szóló rész. Alig egy pillanattal később már meg is van az új jövevény, mégpedig a

kívánságunk szerint fiú vagy lány. A kicsik igen gyorsan nőnek, kb. 20 percnyi játék után kereshetünk is munkát a számukra. Ugyanezzel a módszerrel leszünk képesek az összes többi munkát kiosztani és azokat felfejlesztve családokat alapítani. Mindig felépítjük a munkahelyet (Pl.: molnár (miller) — malom (mill),



gazda (farmer) — farm (farm) stb.). A leglényegesebb az, hogy családot csak az a férfi alapíthat, aki saját szakmájának mestere és a feleség házában legalább 5 egység élelem van. Vigyázzunk, mert ha pont rossz időben látogat haza a férj, és bár az élelem megvan, de a feleség nincs otthon, az éhes munkásember magába tömhet egy (vagy több) egység kaját és ilyenkor várhatunk, amíg a családfő újra nem pótolja azt. Egy bizonyos időegység letelte után a családok megint készek a gyermekalkadásra, a lényeg hogy megfelelően tervezzük a családokat, és ne hogy nő vagy férfitöltengés miatt essünk csapdába. Egyébként is meg kell, hogy említssem a falnivaló jelentőségét, ugyanis az egész játékunk gerincét ez jelenti. Nagyon ügyeljünk rá, hogy az egyre növekvő populációnak megfelelően legyen ellátva. Ezt a kiegészítő épületek folyamatos fejlesztésével és az így elérhetővé váló újabb tápláléktermelő helyek felhúzásával tehetjük meg. A vadászkunyhó után építhetjük a farmokat, ahol búzát termelnek, azután mindezt vihetjük a malomba megőrölni, és legvégül ebből megsüttethetjük a kenyeret a péknél (bakery). Nem lesz nehéz rájönni, hogy ha valami nem megy, akkor mi a baj. Az épületekre kattintva láthatjuk, hogy ha például a pék munkájához liszt kell (a malomból) és víz, azaz szükségünk van egy kútra, melyet a víznyelők és tavacs-kák közelében építhetjük. Végül a





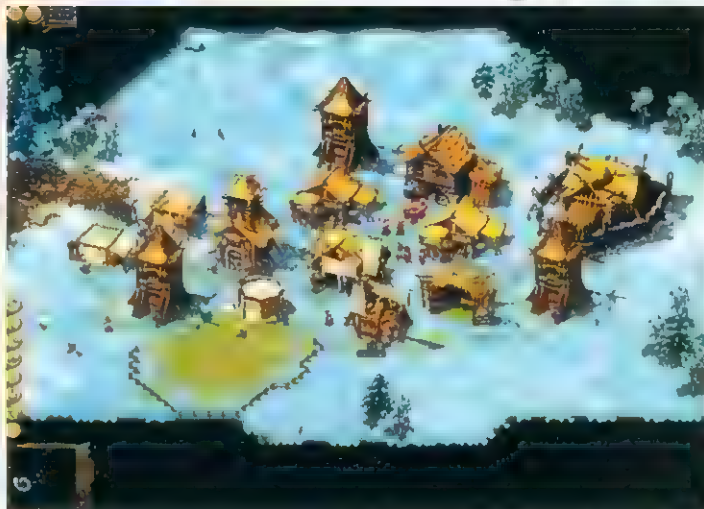


munkánk megkönnyítésére megkapjuk az iskolát, ahol bárkit néhány pillanat alatt kiképezhetünk mester szintre vagy akár megváltoztathatjuk a munkáját is, de csak a sorrendben utána következő felé (farmer > molnár > pék). Aztán ha ez még mind nem elég, akkor nekifoghatunk vízgödöröt ásni a pékségünk mellé vagy utakat létrehozni, hogy gyorsabban haladjon a munka. Ezt a felsorolást egyébként még jó néhány oldalon át folytathatnám, hiszen egyszerűen elképesztő variációs lehetőségek nyílnak fel előttünk a játék folyamán.

A következő érdekes lépés a kereskedelem. Ezt a Scout segítségével kezdhethetjük el. Először küldjük el

elkeltmát felderítő útra, és ha megtaláltuk a másik népet, építsünk a közelébe egy postát (built a post). Ezekre kattintva megjelenik a posta közelében található árúk összessége, melyekkel később kereskedhetünk. Változtassuk meg a Scout — ot és képezzük át a carrier

parancssal kereskedővé az iskolában. Ha ez megtörtént már csak ki kell jelölnünk a kereskedő utakat, a saját falunkban és a másik fél települése közelében lévő posták között. Minél közelebb építjük ezeket a települések központjaihoz, annál



több lesz azoknak a dolgoknak a száma, amikkel kereskedhetünk. Előfordulhat, hogy a másik fél valamiből nagy hiányban szenved. Ezekért a dolgokért (már ha mi tudunk belőle eladni) dupla vagy akár tripla mennyiségű aranyat, vagy

az általunk igényelt egyéb árut is hajlandók megadni. Az így megszerzett többletpénzeket aztán hadi, vagy technikai fejlesztésekre költhetjük, mellyel a később akár ellenfélle is válható másik tábor fölé kerülhetünk.

Legvégül pedig mindenek koronája, a diplomácia következik. Ha ide kattintunk, megláthatjuk a területen lévő összes egyéb népcsoportot (persze csak miután a Scout felderítette azokat). Mutat kijelölünk egy csoportot, módunkban áll eldönteni, hogy velük kapcsolatban ellenséges, baráti vagy semleges viszonyt óhajtunk-e fenntartani. A kereskedés szempontjából a baráti a legjobb viszony, ilyenkor kapjuk a legjobb árakat vagy cseruccokat. Egyébként is érdemes a hozzánk közeli népekkel a baráti

és a semleges viszony fenntartása, hiszen addig is védve vagyunk a támadástól, illetve szövetségesekre is szert tehetünk ezzel a módszerrel. Később (ha a küldetésünk úgy kívánja) felrúghatjuk a jó viszonyt és egy ügyes támadással lerohanhatjuk a mit sem sejtő ellenséget.

### Lehet ezt még fokozni, kérem szépen?

Gyönyörű, minden részletességre kiterjedő grafika és az ehhez párosított nagyszerű hangulatú zene jellemzi a programot. Alig néhány morzsát hintettem el abból a hihetetlen részletgazdagságból, amit maga a játékmenet tartogat a számunkra. Szinte, már-már Sims-es magasságokig megy fel az embereink életébe való beavatkozás, amit ilyen szinten még egyetlen más programnál sem

tapasztaltam. Minden a leg-tökéletesebb, de azért itt is megvan az a bizonyos rossz pont. Ez pedig nem más, mint a játék elejénél tapasztalható lassúság és, hogy néha fél és háromnegyed órát kell azzal előttenünk, amíg az embereink szakmabeli tudása fel nem jut a magasabb szintekre (hiszen növelni népességüket csak ilyen áron tudjuk). Szerencsére az első két-három pálya után már mindig rendelkezünk a legszükségesebb dolgokkal, és nem kell mindent előlről kezdenünk. Ha véletlenül elakadtok a játék első pillantásra kissé bonyolult kezelésében, a tutorial menüben minden egyes részből külön ismertetőt kaphattok. Őszinte leszek: nekem is bele-bele kellett pillantanom egynéhány helyen, de hát senki sem gényusz. A gépígyény tekintetében, a 3D gyorsítás hiánya miatt csak azt említem meg, hogy a minimum konfigurációnál már szépen fut a játék, talán csak a felbontást kell 640x480-re leeredukálnunk. Ami viszont a memóriát illeti, nos annak a mértéke nem árt, ha egy kicsivel több. Az utóbbi idők leg-összetettebb és talán kimondhatom legérdekesebb játéka a Cultures, amelyet mindenkinek melegen ajánlok. Az biztos, hogy nem fogtok unatkozni. (Egy kis angol tudás nem árt az elején)...

-Uriel-

külső/belbecs

LATVANYOSSAG

JATSHATOSAG

SAVATOSAG

Z ENEBIONIA

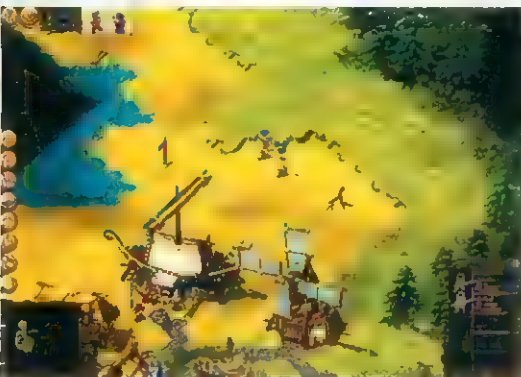
summa summarum

Mindenre kiterjedő stratégia

- csak megszállottaknak!

végítélet

90%





# TOMB RAIDER CHRONICLES

★ KRÓNIKUS SÍRBANFORGOLÓSDI LARA CROFT MÓDRA

## SZEMÉLYI ADATOK

Fejlesztő: Core Design  
Kiadó: Eidos Interactive  
Web: www.tombraider.com  
Minimum: P200, 16 MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 32 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: —

**A** Core Design és EIDOS Interactive így év végén szokta betölteni a Tomb Raider-re éhes szájukat, nincs ez másként 2000-ben sem. A szexis angol arisztokrata hölgyet, Lara Croft-ot valószínűleg nem kell bemutatnunk, mindenki találkozott már a Tomb Raider sorozat előző részeivel, demoival vagy legalább annyira képben van, hogy olvasson róla cikkeket. Lássuk mi került a terítékre ez évben.

Idén talán mindennél nagyobb volt a reklámhadjárat, hiszen elkezdték forgatni a mozifilmet, nem is akármilyen stábbal, a főszereplő a friss Oscar díjas és nagyon szimpátiás Angelina Jolie, sokak új kedvence, a Kifutó a semmibe és a Girl interrupted sztárja. A Timex még reklámot is vett a játékban, egy óvre akasztható óra reklámozni benne, ami Lara tárgylistájában is szerepel, most itt nézhetjük meg a statisztikánkat. Tovább hódított a képregény is természetesen, sajnos csak Amerikában. A játék népszerűsége talán kicsit megcsappant, de

ez kizárólag annak volt köszönhető, hogy a fejlett országokban már minden lakásban ott figyel a széles-sávú internetkapcsolat, így a fiatalok (és persze az idősebbek is), még szívesebben játszanak több játékos Quake 3 Arena-val, Half-Life-al és Unreal Tournament-el, még persze stratégiai játékokkal, mint az ilyen régi vágású,



kizárólag egy játékosos akció- és kalandjátékokkal. Természetesen a hatalmas rajongótábor megmaradt, most is epekedve várták a folytatást.

Erről a játékról sokáig nem jelentek meg képek és információk. Az előző rész, ami a negyedik fő játék volt a sorban

a méretes kablakkal megáldott angol hősnőnk túlélt-e az előző rész végét. Az új játék

játékprogramokban és hollywoodi mozikban mindez semmit sem jelent. Szerencsére a Core nem hagyta cserben a rajongókat, elkészítette időre az újabb folytatást. Érdekes módon ebben a részben nem kapunk választ arra, hogy

dani, sőt ilyesmire nem is lesz lehetőségünk. A játék teljesen lineáris, amilyen az első két Tomb Raider volt, sőt jóval könnyebb is, mint az előző néhány rész. Sorban kapjuk az önmagukban komplett pályákat, és a történetek is sorban követik egymást. Egy híján mind a négy sztori három pályából áll, a maradék egy pálya pedig igazán csak egy nagyon rövid ráadásként fogható fel.

Mint említettem már, a történeteket Lara barátai mesélik egymásnak, akik mind idősebb férfiak. Viszont láthatjuk itt Winston-t, a hűséges öreg katonát és Jean Yves-et is, Lara francia régész barátját, akit az előző Tomb Raider részben ismerttünk meg. Ő szereplő és mesélő a szintén ír Patrick Dunstan atya, aki foglalkozást tekintve amolyan démon- és ördögűző pap.



Tomb Raider: Chronicles címet kapta (a fejlesztők

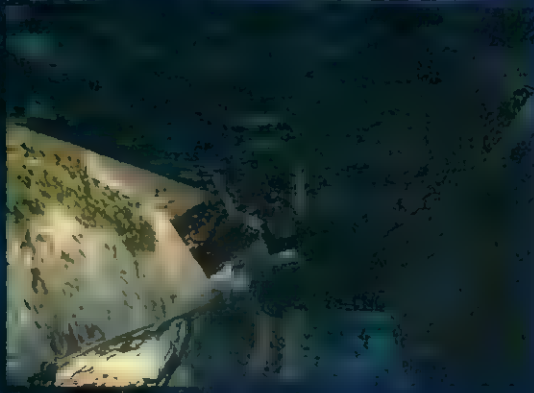
időközben leszoktak a számozásról), nem is véletlenül, Lara temetésén, ami holttest híján egy szobor felállítását jelentette, a barátai lesznek a krónikások, megemlékeznek négy rövidebb kalandjáról a múltból. Természetesen nekünk ezeket kell sorban végigjátszanunk.

## A négy történet

Tehát négy kisebb sztorit kaptunk ezúttal. Talán néhányan kevesnek majd a pályák számát a gigászi méretű Tomb Raider: The Last Revelation után, ugyanis összesen 13 pályát játszhatunk most végig ráadásul ezúttal nem kell korábbi pályákra visszamenni és több pályás feladványokat megoldani.

Nem számítva a Gold-okat, a GameBoy verziót és a The Times pályát, a The Last Revelation címet kapta, ami kapcsán sokakban felmerült az a lehetőség, hogy a sorozatot ott zárták le. Ezt támasztotta alá az is, hogy a játék végén a hősnőt, Lara Croft-ot maga alá temette egy összeomló piramis. Ilyen esetekben elég kicsi a túlélési esély a való világban, persze

Az első történet elég szokványos: Lara a klasszikus zöld felsőjében és barna sorijában feszít, és Rómába tesz kirándulást. A klasszikus játékmenet szerint itt főleg házakban és házakon kell mászkálnunk az első két epizódban, a harmadikban pedig a Colosseumban kell csökkentenünk az állat- és emberállományt oroszlánok és gladiátorok leivóvildözésével. Ebben a történetben még viszont láthatunk két régi ismerőst a Tomb Raider 1-ből, a buta texas-i Larson-t, akinek azért nem forognak jól a kere-





kek a fejében, mert fejbe rúgta egy ló és mentorát, a szörnyű francia akcentussal beszélő, nem sokkal bölcsebb Pierre-t. Mindketten Jacqueline Nalla bandájába tartoztak anno. Ellenségeink foga ezen a három pályán szintén a Philosopher's stone nevű vörös körre, amit Lara segítségével nekünk kell megkaparintanunk. A bevezető moziban látható jelenet különösen látványos, amiben Lara megszerzi a két fickótól az első tárgyat, ami a Philosopher's stone eléréséhez szükséges, majd az operából egy hosszú üldözés veszi kezdetét, Lara egy menő kék estélyiben száguld végig a városon nyomában Larson-nal és Pierre-re!

A második sztorit Jean Yves meséli el. A történet itt a mítikus Végzet Lándzsafeje (Spear Of Destiny) körül forog, ami már több játék alapjául is szolgált, és amit állítólag Hitler valóban is lázasan keresett a második világháború idején. A bevezető moziban itt egy náci tengeralattjárót látunk, ami 1945-ben éppen ezt a lándzsafejet szállítja, ám a természetfeletti erőket elszabadulnak a fedélzetén, és a Mélység titka és X Akták árnyékait felhívva megöli az egész legénységet és elsüllyeszti a tengeralattjárót. A jelenben, pontosabban a közelmúltban, amikor a történet játszódik, korrupt orosz katonák Jarofev admirális vezetésével és egy Sergei nevű orosz maffiózó irányítása alatt a tengeralattjáró expedíciót szerveznek a lándzsafej felhozatalára. Lara potyautasként csatlakozik hozzájuk Jean Yves segítségével, hogy a mítikus tárgyat megszerezze az oroszok elől, nehogy a rossz kezek rosszra használják fel a benne lakozó természetfeletti erőket. Ebben a történetben először be kell jutnunk az orosz támaszpontba, ottan pedig a tengeralattjáró fedélzetére, természetesen észrevétlenül. A második pályán a tengeralattjáró belsejében kell küzdenünk és másznunk, leginkább Bruce



Willis nyomdokain járva a szellőző rendszerben. Itt található a kis extrapálya is, ahol egy gyors merülést kell végrehajtaniunk egy nagy sárga búváröltőzetben, és kihoznunk a német tengeralattjáró roncsaiból a Végzet Lándzsafejét. Az utolsó szakaszban pedig a süllyedő tengeralattjáróról kell menekülnünk, amiben éppen Jarofev admirális lesz a segítségünkre. A játékmenet itt is többé-kevésbé a

klasszikus, leszámítva a klausztrofóbiásoknak nem ajánlott szűk folyosókat és



leányzót irányíthatjuk ugyanabban a szerelésben, akit a Tomb Raider: The Last Revelation legelején megismerhetünk, mint fiatal Larát. Ebben a történetben az ördög- és démonüző pap, Patrick Dunstan atya egy küldetésre indul, hogy kiűzze a gonoszt egy kis istentelen ír szigetről. Lara sz-



Vladimir Kalkta névre hallgat és egy démon. Ez utóbbi lesz a szigeten a főgonosz, aki a szémalom és vízimalom által hajtott folyók közötti völgy fogja, mivel a démonok nem tudnak átkelni a folyóvízen. Az utolsó pályán elrabolja az atyát, és ránk vár a feladat, hogy Lara segítségével megállítsuk a vizet, majd amint megszabadul a démon, küldjük is vissza a pokolba. Ha mindent jól csinálunk, a történet végén Lara és Patrick Dunstan atya végre elhagyhatják a szigetet a kiadós démonirtás után.

A negyedik történet a legérdekesebb és legerősebb eddig. Ezt Winston, a hűséges öreg inas meséli el, amikor megmutatja a többieknek az Iris artifact névre hallgató tárgyat, Lara egyik legújabb szerzeményét. A sztori az előző Tomb Raider-be nyúlik vissza, amikor a tini Larát irányíthattuk és Verner Von Croy Lara mentore éppen bevezette a kalandok és kincskeresés

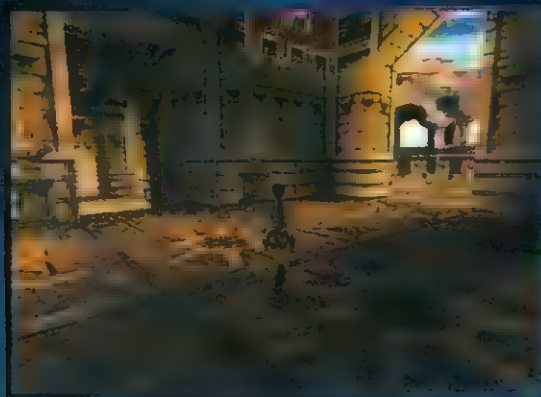
szellőzőjáratokat, a merülés részt és azt, hogy egy ideig fegyvertelenek leszünk, egyetlenkedve kell a szakácsot kivonnunk a forgalomból a feszítővas segítségével. Ez nagy újdonság a játékban. Ezeken a pályákon a búváröltőzetet leszámítva egy téli vastag katonai álcázó öltözetben és kis fekete kötött sapkában irányíthatjuk Croft kis-meszynt.

A harmadik történetben már teljesen új játékmenettel találkozhatunk. Ezt Patrick Dunstan atya meséli el, és akkor játszódik, amikor Lara még tinilány volt, természetesen már ekkor is görögdiunye méretű cicikkel. Itt ugyanazt a fiatal

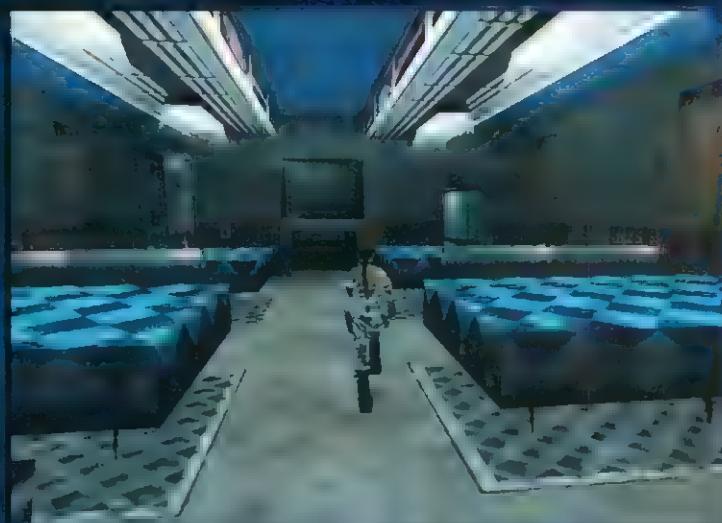
kisasszonyt potyautasként látjuk a szigeten a pap tudomása nélkül, ahol később találkozunk és többször kölcsönösen megmentik egymás életét. Ez a történet különleges annyiban, hogy itt egyáltalán nem tudunk harcolni, fegyvereket használni. Ez sokkal inkább kalandjáték, természetesen az ugrálás és egyéb ügyességi részek nem maradnak el, meggyőzőbben ellenfelekkel is találkozhatunk, amikor el kell kerülnünk, vagy csellel elpusztítanunk. Ez a sziget talán az egyik leglátványosabb és leghangulatosabb Tomb Raider pálya eddig, különösen a szémalom és vízimalom néz ki jól. A denevérek és patkányok mellett találkozhatunk egy akasztott démonnal, éles körmű aljas impekkel, egy kincseket gyűjtögető vörös lénnel és egy 700 éves élőhalott kozák lovassal, aki





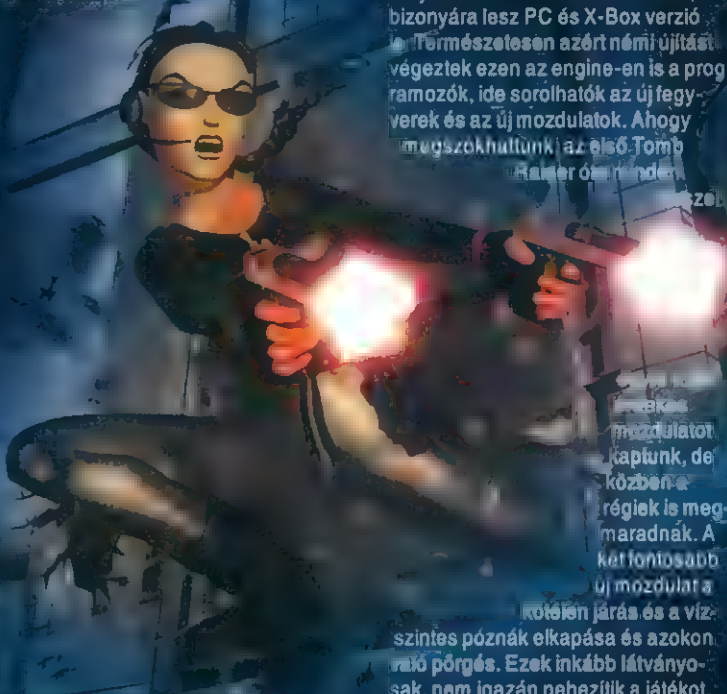


fejbe löni. Ezén a pályán két érdekes fegyverrel bővül az arzenálunk. Az egyik a HK Gun, ami egy állítható sebességű automata fegyver lézeres távcsővel felszerelve, a másik a Grappling Gun, aminek segítségével köteleket vehetünk a plafonra



világába a kislányt. A közös küldetésükben, ami Lara számára az első, Von Croy számára azonban az utolsó volt, éppen ezt a nagy energiával rendelkező, szem alakú mitikus tárgyat keresték. A kaland végén Von Croy csapdába esett és megszállta Seth, az egyiptomi halálisten, Lara pedig nem tudott neki segíteni. A történet jelenében Lara Von Croy erősen őrzött nagyvárosi irodaépületébe hatol be egy sárkányrepülő segítségével a tetőn át, pont úgy, mint a régi Peter Sellers-es Rózsaszín Párduc filmben. Ebben a részben a hölgy egy fekete testhezállós PVC ruhában fog ismét küszni és mászni a szellőzőjáratokban, kapott egy headset-et is, így a kinézete teljesen olyan lett, mint Trinity-é a Mátix című filmből (amit a készítők nem is tagadtak). Ez a szerző amúgy is nagyon illik a betöréshez. A játékmenet itt eléggé megváltozik, ugyanis lehetőleg hangtalanul kell kicseleznünk az örökelt robotokat, kamerákat és fegyverdetektorokat. Mind a játékmenet, mind a pálya felépítése és látványa, mind az ellenfelek intelligenciája a Metal Gear Solid játékot idézi. Találkozhatunk itt néhány nagyon erős ellenféllel is, akik úgy néznek ki mint Dredd Biro, az arcukon kívül mindenhol áthatolhatatlan páncélban vannak, és az elektromos sugárvetőjük egy találat is fele energiánkba kerül. Őket jobb elkerülni, vagy ha ez lehetetlen, gyorsan

így folytathatjuk az utat néhány helyen. Egy segítőnk is akad, Zip, a fekete hacker, aki egy furgonból a számítógépével segíti Lara előrehaladtát.



és a headset-en keresztül adja a hasznos tippeket.

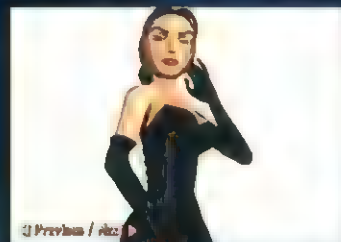
### A motor a régi

A játék motorja nem sokat változott az előző részben megismert új engine-őre. Ennek valószínűleg két oka volt. Az egyik, hogy a Core úgy vélte nem érdemes változtatni azon, ami amúgy is jól működik, a másik pedig az, hogy már jó ideje javában a következő Tomb Raider teljesen új motorján dolgoznak. Ezt jelenleg a szokott időre, 2001 végére ígérik, egyelőre csak

PlayStation 2 verzióról beszélnek, de bizonyára lesz PC és X-Box verzió is. Természetesen azért némi újítást végeztek ezen az engine-en is a programozók, ide sorolhatók az új fegyverek és az új mozdulatok. Ahogy megszokhattunk az első Tomb Raider óta minden

új mozdulatot kaptunk, de közben a régiak is megmaradnak. A két fontosabb új mozdulat a

kötelen járás és a vízszintes póznák elkapása és azokon való pörgés. Ezek inkább látványosak, nem igazán nehezítik a játékot. A kötéle egyszerű Ctrl-lal léphetünk fel és simán haladhatunk rajta, a nehezítés abban merül ki, hogy Lara időnként elveszti az egyensúlyát, ilyenkor jobbra vagy balra dől, nekünk pedig gyorsan vissza kell billenünk. A póznák még könnyebbek, ha megfelelő távolságból ugrunk rájuk, Ctrl-lal elkapjuk őket, majd addig pörgünk körülötte, amíg ezt a gombot el nem engedjük és tovább nem ugrunk róla így. Van egy új bukás-fenc-szalto mozdulat is, amit küszárból az Alt-tal hozhatunk elő, ha az



előttünk levő platform alacsonyabban van. Továbbá látványos még az, amikor sima Ctrl-lal a klóroform vagy a székfűtés segítségével lecsúszhatunk az ellenségel.

### A hangulat

Bár ez a játék egy kicsit rövidebb és könnyebb, mint az előző teljes részek, néhány lehetőség is eléggé kiaknázatlan maradt, nincsenek járművek, ládatologatós és kapcsolós rejtvények, vagy olyan társasjátékok amilyen az előző részben szerepelt, a Tomb Raider Chronicles nagyon jól sikerült ezek nélkül is. A pályatervezés és látvány igazán briliáns és ez a lényeg. A játék, mivel a legkövetkező és legkönnyebb Tomb Raider, a kezdőknek sem veszi majd el a kedvét, bár épp emiatt az igazán hardcore Tomb Raider-esek talán egy kicsit csalódnak benne, túl hamar végeznek vele. Mindenképp a Tomb Raider Chronicles méltó része a sorozatnak, kötelező anyag minden rajongó számára.

Credo

### külső/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

### summa summarum

A könnyítés kedvezni fog a kezdőknek (is)...

végítélet  
**92%**



**DIA**  
DIAFILMGYÁRTÓ KFT.  
1051 BUDAPEST, RÖVÉNYI ÚT 10.  
TEL.: 418-8845

**Mesefilmek**

**VISSZA A MÚLTBA!**

Több, mint 200 diafilm közül választhat!  
Kérje ingyenes katalógusunkat!

## SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.  
Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 — Amiga  
Gyorsszervíz és Kereskedelem.  
Számítógépek, floppyk, nyomtatók,  
monitorok, tápegységek olcsó,  
garanciális javítása, értékesítése. C-64  
turbókártyák, Amigás bővítések.  
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510.

# Higgyen a szemének!

**Szűrőrozzön velünk spanyol vizeken!**

Ha most, de legkésőbb 2000. december 31-ig előfizet az Interware Internetszolgáltatásainak bármelyikére, és 2001. július 1-ig hűségese előfizetőnk, akkor 2001 augusztusában egy két személyre szóló, 1 hetes nyaralást nyerhet a spanyol szigetvilág fényes partjára.

Egy dolgot kell csak tennie! Előfizetni az Ön igényeinek leginkább megfelelő Internetszolgáltatásra budapesti vagy vidéki ügyfélszolgálati irodáinkban.

#### Internet szolgáltatások

64 k limitált	49 000 Ft
64 k korlátlan	79 000 Ft
2 M korlátlan	159 900 Ft-tól

(a 64 k-es csomaghoz 1000 kbyte

#### Előfizetési díjak (HUF-ban)

18-08-ig + hétvégén 0-24-ig	2990 Ft
0-24-ig	3990 Ft
128k ISDN 0-24-ig	6990 Ft
128k ISDN 0-24-ig	2990 Ft

#### Domain név regisztráció

www.sajalnev.hu	19 900 Ft/év
-----------------	--------------

Az árak az áfát nem tartalmazzák!

#### Hosting szolgáltatások

Standard hosting	26 900 Ft
Advanced hosting	53 900 Ft

További információért kérjük, látogasson el honlapunkra, vagy hívja országos kékszámunkat.

Országos kékszám: **06-40-200-166**

Központi ügyfélszolgálat: Interware Kft. • 1132 Budapest, Victor Hugo u. 18-22. • e-mail: info@interware.hu • www.interware.hu  
Ügyfélszolgálati irodák: Debrecen • Győr • Kecskemét • Miskolc • Nyíregyháza • Pécs • Szeged • Székesfehérvár





# THE GRINCH

★ A KARÁCSONY ELMARAD! MOST NÉZTEK, MI?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Artificial Mind

Kiadó: Konami

Web: www.konami.com

Minimum: P266, 32 MB RAM

Ajánlott: P266, 32 MB RAM

3D kártya: OpenGL

Multiplayer: —

A Szívtelen lakának setét szívében elmélkedik Ő, amúgy csak eképpen: „Óh, eszményi, kövér rosszindulat! Őleld magadhoz fűtött hívedet — csokornyil galád, mézédés gondolat: jer táncra vélem, kit — e sors így szeret. Rettegd nevem, óh terhes harmónia! Repítsd ígémet, masszív agónia! Hahh! A Szeretet Ünnepe méltó áldozat.” Döbben rá, óh — jaj, e Zöldellő Kárhozat. Álljon emitt neve, melynek jelentése nincs — de rettegd jókedvedet, ha felbukkan: A GRINCH.



elgondolkodtató mivolta alighanem a Milne — féle Micimackó mítosz mellé emelik a szerző munkásságát.

A Grinch abszurd alakja — egy magából kifordult, velejéig romlott organizmus, kinek legfőbb elfoglaltsága a Világra s az abban élőkre való haragvás s büntetés gyakorlása — jókora görbe tükröt tart az

e pillanatokban már a hazai film-színházak ajtaján kopogtat — így célszerű már most oltoztatni a fix anyukat.

## Am többé itt sem vagyunk biztonságban

A Grinch ugyanis „mi baj lehet” alapon bevállalt egy játékot is. Kit ne

hen koplalni a Zöldellő Kárhozatért. (Szóval mégis valami trauma van a háttérben, igaz, Zöltség...? ☺)

Mint az egy igazán rosszindulatú lénytől elvárható, a Grinch is mindent megtesz, hogy a lehető legrémisztőbb eszköztárat felvonultatva viselhesen háborút a harmónia ellen. Számtalan „bigyó” vár



Khm. Utólagosan esdeklem a gyengébb idegzetű olvasók bocsánatáért, amiért Dr. Seuss örökében verselésre mertem ragadtatni magam a rettenetes Grinch felkonferálásának okán. Dr. Seuss neve a Tengerentúlon fogalom.

Mesekönyveinek hősei világszerte több millió gyermek kedvencei közé tartoznak, mely hősök történeteinek

álmosító rosszindulat s méregkeverés gyarló gyakorlóitól elé, hogy aztán a tükörbe bambuló lény — optimális esetben — elszégyelli magát jól. A Grinch története azt beszéli el, miképpen is akadályozta meg Őzöltsége a karácsonyt, s most lehet örülni: hamarosan mi is megismerhetjük a legendát, hiszen a meséből mozi készült, mely —

inspirálna a gondolat, hogy eme galád méregzsák bőrébe bújva riogassa a szembejövőket, s terhes jelenlétével szomorítsa környezetét. Dr. Seuss zsenijének köszönhetően elmondható, hogy a Zöltség kellően bájos s egyszersmind összetett figura ahhoz, hogy orcánkban szétterpeszkedni hagyjuk a klasszikus „ehe — ehe” mosolyt, s hatékony rosszalkodásba kezdjünk. Szót kell még ejtenünk az egyetlen lényről, ki huzamosabb ideig is elviseli, sőt igényli a Grinch közelségét: Ő Max. Fajtájára nézve kutya, ki természetesen kész lenne akár zabpely-

megalkotásra, melyek tervrajzai természetesen a Szívtelen legféltebb kincsei közé tartoznak, s melyek az intro percei alatt beütött kataraktikus ötletek közvetett hatására szépen elszállingóznak, hogy szanaszét szóródjanak a vidéken. A Grinchet természetesen nem lombozza le túlzottan egy efféle kellemetlenség: olyan szintű meggyőződéssel magyarázza Maxnek, hogy márpedig ők most az elsőtől az utolsó tervrajzig visszaszereznek mindent, hogy aztán Őzöltsége megalkothasson valami Igazán Szigorú Büntetőszerkezetet,

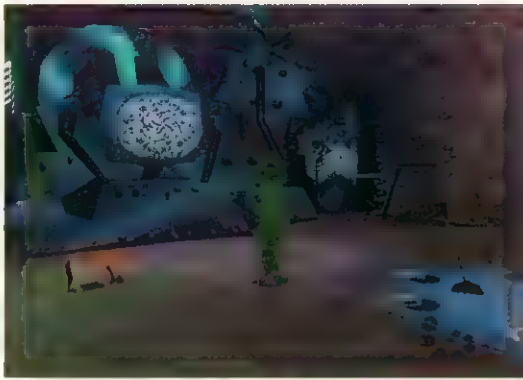
hogy az embernek nincs szíve letörni lelkesedését.

## A „három-dés” Grinch – meg a kutyája

Mindössze tízhúsz lépést kell megtennünk, s máris pofán csap minket főhősünk







dülő-fülő egyéniségének diszkrét bája. A Grinch mozdulatait, arckifejezéseit, s nem utolsósorban: zseniális szinkronhangját látva/hallva azt kell konstatálnunk, hogy Dr. Seuss minden bizonnyal áldását adta a Tülvilágról legnépszerűbb figurájának informatikai interpretálásához. A grafikus motor azt a kamerakezelést illetve irányítást alkalmazza sikerrel, melybe nem egy populáris hős belebukott a közelmúltban, lásd Earthworm Jim 3D, Toy Story 2 illetve ugyanezen istállóból Buzz Lightyear. Azaz a kamera alapvetően követő, ám esze ágában sincs a főhős alfélére tapadni. Az említett progik nyűstölésekor átlag két-három másodpercenként ugrott fel az ember a székről, ám itt kitűnően muzsikál a koncepció. Egyrészt, mert a program „érzi” — jobb szó nincs — mikor hova kell pakolni a kamerát, másrészt a „a” illetve „w” billentyűkkel akár körbe is zavarhatjuk a preferált irányba. A Grinch irányítása a kurzorgombokkal történik, számtalan specialitásának ismertetése pedig alant látható: a „d” gomb ugrik, míg a „dupladé” megtorol: az ugrás csúcs-

adottság is — a Grinch generációkon át örökölt, mosatlan tornazoknihoz hasonlóan szájajére, melyet szívesen megismert az arra áhítozókkal egy könnyed, összetéveszthetetlen lehellet formájában. A hatás holtbiztos, használata: „f” gomb. Az „a” gomb segédelmével hajthatunk végre különféle akciókat, mint pl. egy kar meghúzása, avagy — a megfelelő eszköz birtokában — a polgármester plakátjának kidekorálása. Ugyanezen billentyűvel nyithatóak az ajtók is, így tehát az „a” gomb lesz első számú interakációs eszközünk, ha valami

gességet" segítene. A TAB segítségével magunkhoz fűtlyenthetjük Maxet, így módon átvéve a bloki irányítását. Ő testi jellegzetességei révén könnyen bejuthat olyan helyekre is, ahol a

Grinch zöl-  
des fejszerkezete alából meg-  
szorul, illetve buzgó „d”  
nyomkodásra harsány uga-  
tásra készíthetjük az ebet.  
Ugyancsak TAB-bal váltunk  
vissza a Szívtelenre. Max  
alakja is külön méltatást  
érdemel: a tucatnyi  
pótcselekvést produkáló bloki  
a közelmúlt legélénkebb  
mellékszereplője. Szaglá-  
szik, vakarószik,  
lepunnyad, avagy buzgón  
lesi a Grinch esetleges  
óhajait — üdítő kis lény.  
Úgy, ahogy van.

pontján újabb  
 ugrást kezdemé-  
 nyezve ugyanis a  
 Zöldség  
 „bekeményít  
 alfélre”, hogy egy  
 minden finom  
 lelkű entitást jobb  
 létre szenderítő,  
 fenékkal történő  
 szétlapitást  
 demonstrálhas-  
 son nekünk. Per-  
 sze akad itt egy  
 igen áldásos

Az „r” gombbal belső nézetre válthatunk, szemlélődés, illetve bizonyos cuccok használatba vételéért is.

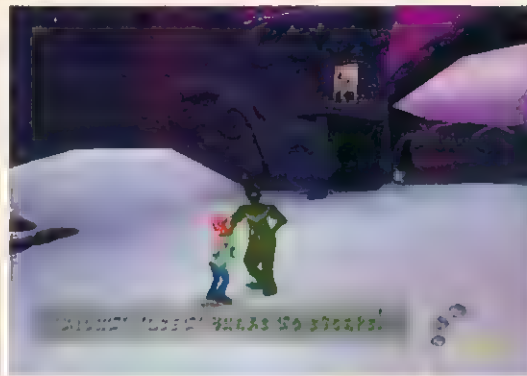
A kezeles rejtelmerei ezzel még nem értek véget, ám nem szaladunk a dolgok elébe. Először meglessük, mihez is kezd a Grinch, ha egyszer barlangja kétes rejtékéből rászabadítja magát a Világra...

**Jövöööök, Háhh!**

A játék minden egyes helyszínén töménytelen mennyiségű gaztett elkövetésére buzdít minket a környezet. „Még hogy hódóembereeeeeek?!

Hogy a riherésző  
porontyok  
örvendjenek?!  
Fenek alá velük,  
háhh! Még hogy  
levelek a — phő,  
phő — tééééla-  
póóóónak?!  
Összekeverni  
mind, hogy még  
véletlenül se kap-  
hassa SENKI,  
amire áhítozik,  
háhh! És ezek  
az undorító,

rózsaszín szalagos csomagok... szinte belesápad a Grinch — fenék alá velük, fenék alá velük MIND, Hááhháááá...! Az F1 megnyomására férhetünk hozzá minden vitális információhoz, úgymint: az adott helyszínen elkövetendő gaztettek, akumulált



tervrajzaink, s a játékban tett progressziók százalékban kifejezett értéke. A tervek sokaságából rendre összeáll egy adott találmány, melyet természetesen a jó Grinch azonnali hatállyal le is gyárt barlangja mélyén az erre szolgáló „hajpahajpa” kategóriás gépezet segédelmével. A kutyúk összeeszkabálása az adott tervek darabkáinak puzzle szerű összekombinálásán alapszik. A bonyolultabb cuccok persze több darabkáiból állnak, hogy azért jobban megizzadjunk a kíméletlen hadjáratok ígéretében. A kutyúk használatának zöme az „s” gombbal

történik, közöttük pedig az „e” gombbal tudunk válogatni.

Új szakszer-  
kezetek birto-  
kában pedig  
természete-  
sen új  
perspektívák nyílnak  
fortyogó gonoszsa-  
gunk előtt: a roppant  
záptojásvetővel például  
már könnyedén teljesíthetjük a progi  
az irányú kíváncsiságát, miszerint leg-  
alább 10 lakóháza legyen szíve-  
se bejuttatni egy-két élmélygősebb  
baromfiáldást. A játékmenet tehát  
egyértelműen a kalandjátékok szint-  
jére IS emeli a Grinch karácsonyi  
ámokfutását, hiszen míg megtaláljuk  
az összes eliminálandó elemhez  
vezető utat s időszót, addig agye-  
sejtjeink sem igen télenkedhetnek.

**...és el se megyek egy darabig.**

**Dr. Seuss alapvetése összességében hibátlan formában riogatja a Nagyérdeműt. Hogy a Grinchnek sikerül-e meggátolnia a karácsonyt,**



az egy dolog — de hogy nekünk sikerül-e még az ünnepek előtt lekatannunk a gépről, az egy másik. Akárhogy is: a Zöldellő Kárhozat Dr. Seuss s a mi örömhöz, minden szinten brillírozik: nem mehetünk el szó nélkül a zene mellett sem, mely igen helyesen a Home Alone sejtelmes, sztORIZÓS, élénk jegyeit hordozza magán, s megnyugtatóan csillít: ez csak egy mese. De Dr. Seuss reméli: azért gondolkodunk.

GyZ

külsín/belbecs

LATVANYOSSAG

JATSZHNATOSAG

SZAVATOSSAG

ZENEBIDNA

summa summarum

Gonosznak lenni... 16?

végítélet

99%



# REALMYST 3D

★ EGY RÉGI KLASSZIKUS ÚJ ÉS CSILLOGÓ KÖNTÖSBEN

## SZEMÉLYI KÖNYV

Fejlesztő: Cyan

Kiadó: Mattel Interactive

Web: [www.realmyst.com](http://www.realmyst.com)

Minimum: P-II 450, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM

3D kártya: D3D, T&L

Multiplayer: —

A szigetre érkezvén egy árva személyrel sem találkoztam, egyedül vagyok. Az egyik épületben egy kék és egy piros könyv vár arra, hogy felussem őket. A könyvekből egy sztatikus zorejek által megszakított film pereg le, amelyben elhangzó kérdések és utasítások érezhetően hozzám szólnak. A szigeten mindenféle különleges gépezet található, fogaskerek, elektromos generátor, raketa, nyomáskamra. Az alkotók viszont sehol?

Az élet furcsa firtora, hogy nekünk pont ebbe, a legtöbbet firtatott könyvbe kellett belebotlanunk. Amelynek a címe Myst. Nem tudni honnan jött, mennyi idő, és ki volt a szerzője. A könyv jó minőségű ábrákat tartalmaz a szigeten található szerkezetekről. Kinyitás után az első lapra festett sziget meg-elevenedik és a további irányítás pedig, átkerül a kezünkbe.

A program az öt évvel ezelőtt megjelent Myst folytatása, vagyis nem. Inkább Director's Cut-nak nevezném mivel, a koncepció maradt a régi, de néhány új elem beleszerült a történetbe. A program fejlesztését az eredeti szerző, a Cyan végezte. A SUNSOFT pedig az egyedülálló és eddig még sohasem látott grafikai motort adta hozzá, amely által a taj valóban életre kel. Az eredeti program kivitele a maga idejében úttörő volt, amit az

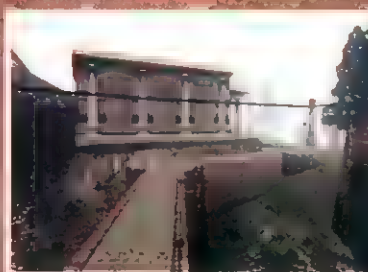


új részről is elmondhatok. A vado-natú motor olyan grafikát mozgat, amelyhez még hasonlót sem láttam, ezzel nemcsak a kaland, de a legmenőbb FPS játékok engine-jeit is maga mögé parancsolja. Az első rész bestsellernek számított a maga 7 millió eladott példányával. Emiatt egy kisebb kultusz övezi a játékot, vannak, akik imádják és istenítik, de vannak, akik kifejezetten utálják és lenézik.

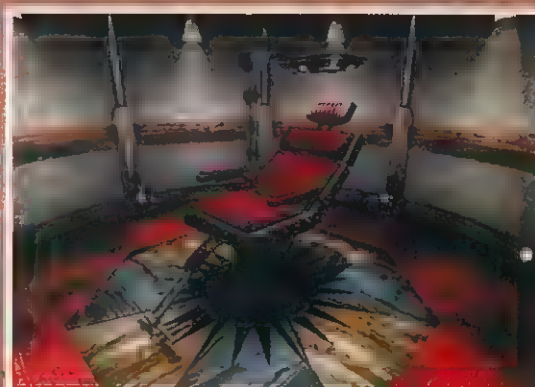
## Grafika

Amikor először megláttam a játékot egyszerűen nem hittem a szememnek, ilyen hihetetlenül kidolgozott grafikát eddig csak pre-renderelt animációkban láttam. Örömmel fogadtam a program setup-jában a T&L render opciót, mivel ezen mennyiségű textúrát egy normál masina csak igen nehezen mozdítaná meg. (Gondoltam én kis naiv.) A megjelenítés olyannyira természetes, mintha valójában körbe-körbe sétálnánk a kis szigeten. A poligonok száma egy átlagos frame-ben

50000 körüli, amely ugye sok embert elgondolkodtat. Egy szokásos FPS játék 5000-6000 háromszöggel jollakik, erre itt egy kalandjáték, amely ennek a tizszeresét mozgatja. A terepen való haladásuk a kurzor előre/hátra gombokkal történik, de a 360 fokos nézelődést az egérrel végezzük. Láthatjuk, hogy minden



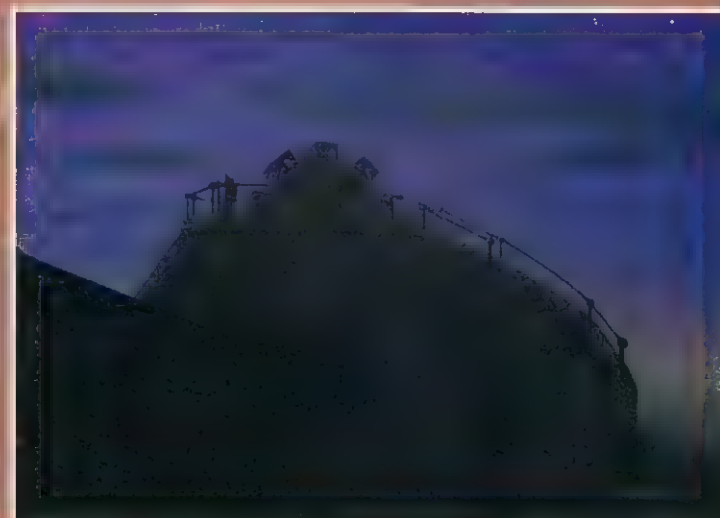
még a „freelook” is megvalósítható egy igényesen kivitelezett kalandjátékban. A fények és a hangok (Főleg ha a hangokat fejhallgatóval hallgatjuk.) igazán utánozhatatlan atmoszférikus hatást keltenek. Mindennek hangja van, a madaraknak, a generátornak, a mogóttünk becsukódó ajtóknak. A grafika felbontását és a színmélységet ugyan megváltoztathatjuk, de a részletességét sajnos nem. A sajnos azért hangzott el, mert a játék igencsak monster konfigurációt igényel. Most pedig mindenki készüljön fel! T&L opcióval és 128Mega rammal, GTS Ge-Force2 kártyával és egy 1Gigaherzes



procival az elérhető maximális framerate 15. Ha a geometriai gyorsítást kikapcsolom, akkor egy színes diaalbum jelenik meg a „folyamatos” játék helyett, kb. 8-9 fps-el. És ez mind 800x600-as felbontásban. Valószínűleg az új 1.7 Gígás P4-es processzorral már elérhető lenne a 30-35fps. Az objektumok kidolgozottsága minden eddigi játékot felülmúl. A tenger hullámai és hajó zászlajának csapdosása utánozhatatlan látványt nyújt. A víz igen természetes hullámzása vagy egy fa lombozata több poligonból áll, mint az egész Quake III. Az objektumokra fesztett textúrák egyáltalán nem pixelesednek ki, még ha közelről is szemléljük azokat, ez félmjelzi az engine kiváló mip-map használatát.

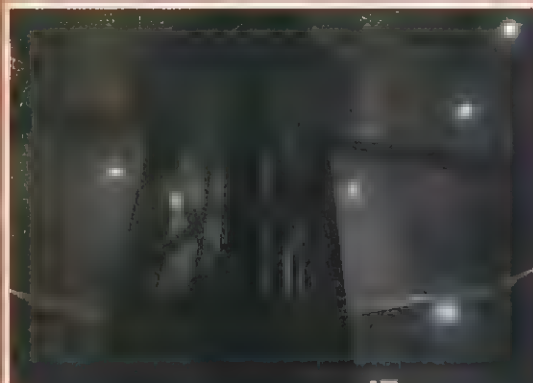
## A sziget felfedezése

Az első szembeötlő különbség az első részhez képest a napszakok és az időjárás váltakozása. Az „elődnél” a fényviszonyok teljesen állandóak voltak, még az újban az éjjelek és nappalok kb. 20 percnél felelnek meg, ami egy kicsit gyorsnak tűnhet, de a Cyan-nál a maximális valósághűség érdekében így oldották meg. Ami egy kicsit a felgyorsult időhöz hasonlít, amely-





nek már a mai napon is részesei vagyunk itt a földön. A másik fantasztikus dolog a napszakok közti átmenet, amely egyáltalán nem kontrasztos. A nappalt egy kis szürkület és naplemente választja el az éjszaktól és nem borul rák a fényes nappal után vak sötétség, mint oly sok programban. A szigeten, a fákon és egyéb növényeken kívül madarak és rovarok is megtalálhatók. Az állat populáció mozgása teljesen független minden



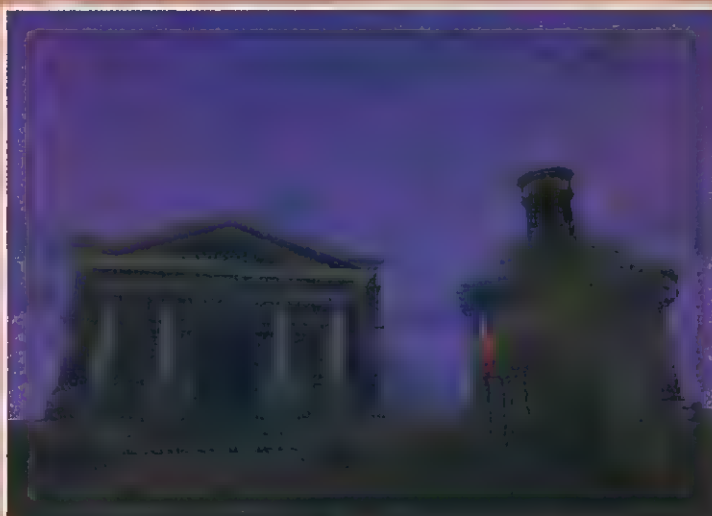
körülménytől. Néha a madarak nagy magasságokban repülnek csoportosan, néha pedig egyedül, akkor viszont kisebb magasságokban. Megérkezésünkkor mindenféle érdekes épületet figyelhetünk meg, amelyek lából vannak. A sziget fő eleme viszont a kő. Ezt az időszak nem véletlenül kapta a Stoneship Age nevet. Körbe-körbe maszkálva könnyen felderíthetjük a különféle épületeket, amelyek előtt ismeretlen eredetű és feladatú kapcsolók foglalnak helyet. Sok olyan technológiával találkozhatunk, amelyek kissé idegenek a mai világunktól, de valahonnan a mélyből megis ismerősek lenetnek.

### Helyiségek, szerkezetek és azok használata

A használható objektumok felett a pointer alakja megváltozik, amellyel négyféle cselekvés közül egyet mindig aktiválhatunk. Az adott eszköz használatát a jobb egérgombbal tudjuk megszakítani. Az első és legfontosabb objektum a dinamó szoba, amelyet a föld alatt egy szűk sikátoron keresztül tudunk megközelíteni. A generátor kezelőpultján két gombosor helyezkedik el. Az



elsővel a termelt energia mennyiségét tudjuk fokozni. A másodikkal a rakéta-szerű hajóba tudunk áttáplálni nem teljesítményt. Kezdetben csak a baloldali gombokat élesítsük kb. 80%-os teljesítményig. Az összes kapcsoló felélesztése a generátor túlterhelésével és hajóra való áttérheles teljes megszűnésével járhat. A következő lényeges hely az a szoba, ahol egy fogorvosi székhez hasonló szerkezet található. Ezt a szerkezetet bekapcsolva egy kis képernyőn a csillagok konstellációját vizsgálhatjuk, az időben bárhova utazva. Beállíthatjuk az évet a napot a hónapot és az évet. A kis zöld gomb megnyomásával a képernyőn megjelenik az aktuá-



lis konstelláció. A kikötőből fölfelé haladva egy papír fecnit találunk, amely a holografikus kivetítő használatához nyújt segítséget. A Dimensional Imager-t kezdetben háromféle paraméterrel láthatjuk el, amelyek a következők. A 40-es kód beadása után a sziget topológiai 3D-s képe jelenik meg. A 47-es beütve a jelző kapcsoló működésének rejtelmeibe nyerünk betekintést. 67-el pedig a víz tur-

bulencias tasat figyelhetjük meg. Minden egyes vetítés a projectoron lévő arany gombbal indítható. Az aktivációs kód tábla a papír mögött van elrejtve. A következő érdekes helyiség a nyomás kamra, ahol

egy óriási csap-pal tudjuk a kazán által termelt gőz erejét szabályozni. Tovább haladva a tengerparton találhatunk egy érdekes szerkezetet, amelyen egy kisebb és egy nagyobb forgatógomb található, plusz egy nyomógomb. A tekerentyűkkel az óratorony kis és nagy mutatóját tudjuk állítani, amely egy bizonyos pozícióban, a gomb megnyomásának hatására, egy hidat emel ki a vízből, amelyen az épülethez könnyen átsétálhatunk. A tengerparton találhatunk még egy személyszállításra alkalmas rakétát, amellyel energia híján egyelőre nem kezdhetünk semmit. A turbulencias tasat a mellette két sorban lévő konstellációs jegyekkel



mészletesen a játék elején a torony még nem működőképes. A leg-lényegesebb dolog és a játék fő mozgató rugója a könyvespolc, amelyeken elhelyezkedő naplókál ügyesen forgatva, egyre több és több információt gyűjthetünk be a sziget volt lakóiról.

### Könyvek

A polcra csak azokat a naplókat emeljük le, amelyek sértetlenek. Most nézzük sorban a naplókat. Az egyes naplók mindig egy adott időszakot fognak át. pl. Stoneship Age.

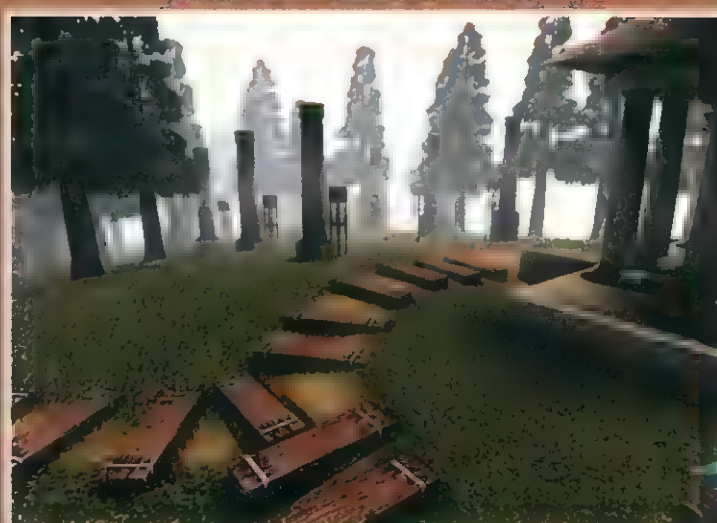
**Kék napló:** Kezdetben csak Emmi élt a sziklákön, a sziget egy nagy tenger közepén létezett. Nagyon élvezte az életet, néha a közeli zátonyokhoz átúszott. Egyik nap egy idegen tűnt fel a szigeten, akit Branch-nak nevezett el. Ők ketten igen hamar jó barátok lettek. A két társ ezután már együtt járt halászni. Emmi megmutatta újdonsült ismerősének azt a barlangot, ahol eddig élt. Nemsokára az új jövevény is talált egy barlangot, ahol meghúzhatta magát. A nap mindig ragyogóan sütött, viharfelhőt sohasem láttak az égen.



hozhatjuk pörgebe. Talán a legerdekesebb és leglényegesebb épület a könyvtár, amelybe belepve a jobb oldalon és a bal oldalon egy-egy könyvet figyelhetünk meg. Az egyik piros a másik kék színű. A könyvek, a belőlük kitépett hiányzó lap pótlásával „kelthetjük életre”. Meg az angolból igen jól értők és a white-fülek számára is igen nagy megpróbáltatást jelent a könyvből elhangzott információk megértése. A falon találunk egy domború térképet, amellyel a világitótorony sugarát tudjuk az egyes aktivált épületek felé irányítani. Az épületek csak akkor jelennek meg a térképen, ha az előttünk álló jelző kapcsoló felső állásban van. Ter-

Egyik nap Branch a szokásos vízben való játékát folytatta, amikor egy újabb fiút látott meg a vízben, akinek közösen a Will nevet adták és élvezték tovább tokeletes világukat. Amikor a szigetre érkeztem Ők nagyon furcsán néztek rám és egy kicsit tartottak is tőlem, de a következő napra már jó barátok lettünk mindannyian. Egyik nap a nagy fa alatt relaxáltam, amikor egyszer csak esni kezdett az eső. A





mai napig sem értem, hogy mi miatt és hogyan történhetett.

A fiúk pánikba estek, mivel még sohasem láttak és éreztek esőt. Ittlétem egy későbbi szakaszban próbálkoztam egy hajó építésével, amely első verziója a kikötőben kettőtört. Ezután kezdtem el gondolkodni egy világítótorny építésén, amely segítségével növelhetnénk a szigetre betelepülőök számát. Egy kis időre elhagytam a szigetet és szerszámokkal felszerelve tértem vissza.

Három hétig dolgoztunk éjt nappallá téve, de végül igen büszkék voltunk az elkészült művünkre. A szigeten töltött időm alatt nagyon sok konstallációt öröklöttem meg az általam konstruált géppel.

Telt mult az idő, egyszer csak Will meglátott egy lányt, aki a hajója fele úszott... Ekkor elhagytam a szigetet, majd tíz évvel később tértem csak vissza.

Megérkezésem után hihetetlen látvány tárult a szemem elé, a „volt” fiúk mára már férfivá értek és a régiesen kívül nagyon sok új arcot is láttam. Nagyon kedvesen fogadtak, étellel-itallal kínáltak. A szigeten, több helyen is találtak aranyat. Örömmel fogadtam, hogy az általam épített világítótornyot lehetőségeikhez mérten jó kondícióban tartották.

Az építményt tartó szikla viszont 40-50 centimétert süllyedt...

**Barna napló:** Mielőtt ebbe a korbá utaztam, felkészítettem magam arra a látványra, ami az eddigi

utazásaimtól nagyon eltérő. Érkezésem után egy viharokkal és villámokkal tűzdelt szigetet fogadott. A parton találkoztam egy vén agastyánnal, aki nagyon sok mindenre tanított meg.

Az öreg egy gyönyörű szigetről beszélt, ahol az emberek békében és szeretetben éltek. Annak idején



egyre több helyről lehetett hallani egy fekete hajókból álló flotta közelését. A népesség nagyobbik fele pánikba esett, a munkaképes fele pedig egy megfigyelő tornyot épített a város keleti részén.

Egy nap aztán megérkeztek a fekete hajók, amelyek földig rombolták a kis szigetet. Az egész városból csak a torony maradt épségben. Ebben a korbá érkezésem után felkutattam a túlélőket és

visszatértem a két fiammal. Ezután rögtön elkezdtük építeni az erődöt a város romjaira és romjából. Hat hónap munka után befejeztük az erőd építését. A működtetéshez szükséges információkat egy holografikus egységben kódoltam el. Nemsokára megérkeztek a fekete hajók, amelyek támadását

nak az erőd igen jól ellenállt. A fiam érdeklődtek, hogy az ég miért nem tisztult ki. Az öreg (aki nagyon hasonlított Emmitre) elmagyarázta, hogy az ég csak akkor fog megtisztulni, ha az ellenséget végleg elpusztítják. Ezután visszatértem a koromba, remélve, hogy az általam épített torony és az erőd megvédi majd az elkövetkezendő lakosokat a sötét és az ellenség támadásai elől.

A többi napló tartalmát most nem részletezném, úgy is el kell olvasni a küldetések sikeres végrehajtásához.

Időutazásaink során, mind az öt könyv által lefestett világot átélhetjük. A rejtvények megoldásához olvassuk a naplót és nézegessük a diagramokat. A játék második része (Real Myst) olyan, mint amikor a frissen tanult úszót a mélyvízbe dobják. Az első rész ismerete nélkül ez a kiegészítés nem sokat ér. Tehát, aki szeretné beleasni magát ebbe az érdekes világba, az egy kicsit nézzen utána az előző rész történetének.

Ha pedig még meg tudja szerezni az ős epizódot, akkor azt gyorsan játssza végig bemelegítés gyanánt. Néhány negatívum: A mindent útó grafika iszonyatosan szaggat, és akkor még az anti aliasing-ot be sem kapcsoltam.

A javasolt konfigurációt kissé nevetségesnek tartom, azon maximum slide-show-t nézhetnénk. Sajnos néhány helyiség igen sötét, így gamma vagy brightness állítási lehetőség nélkül „csumára” nyomott monitorral matathatunk a kapcsolók után. Minden vérbeli kalandor számára igazán csemege a program, azonban csak az próbálkozzék vele, aki szereti az agytornát és van benne kitartás.

KeFe™



külsősin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBŐNÁ

summa summarum

Mikor lesz olyan gépem, amin ez simán fog futni???

végitelet  
90%



# ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- **ABIT BE6 II RAID alaplap**
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék PC FORMAT előfizetés

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 128MB memóriát, 30GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két részben eltérő kiépítést ajánlunk: Az elsőben Intel Celeron 700MHz-es processzor és az egyik leggyorsabb videokártya a GeForce2 MX, a másodikban Intel Pentium III 800MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videokártyája az ATI Radeon található. Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbíszol, ez az a gép amiben mindent megtalálasz!



- Intel Pentium III 800MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

**299.900 Ft**

- Intel Celeron 700MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

**219.900 Ft**

Az **ACOMP AMD** egy kiemelkedő teljesítményű, AMD processzorral épülő konfigurációnk. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videokártya a GeForce2 MX, és egy hatalmas kapacitású 30GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételére küssz soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es processzorral.



- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék PC FORMAT előfizetés

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

**199.900 Ft**

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA

**149.900 Ft**

AMD

## AJÁNDÉK PC FORMAT ELŐFIZETÉS, MINDEN KONFIGURÁCIÓHOZ ÉS NOTEBOOKHOZ!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék PC FORMAT előfizetés

**ACOMP XPLOER** egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 30GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 48x CD-ROM meghajtó

**159.900 Ft**

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 16x DVD meghajtó

**219.900 Ft**



XPLOER



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os kódú alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 13GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az Internet elérése, MultiMedia alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videokártyával választja, akkor a játékok programok is jól futtathatók lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 700MHz-es processzorral ajánljuk.

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 13GB Ultra DMA merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék PC FORMAT előfizetés

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM

**124.900 Ft**

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB

**139.900 Ft**

BASE

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek, 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 88.

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/1477#

**ACOMP**



# MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

★ KERESEM A SZAVAKAT...

## SZEMELTYI ADATOK

Fejlesztő: FASA Interactive  
Kiadó: Microsoft  
Web: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)  
Minimum: P-III 300, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

**H**a Bill Gates csak egyet kívánhatna, szeretném ezt mondani: Legyen a cégem minden részlete olyan egyértelműen sikeres és egyszerű, mint a PC-s játékoké! És válljuk be, megértjük, hiszen a redmondi cég játéprogramjai szinte kivétel nélkül jól sikerülnek. Megemlí-

tem, igényes darabok, látszik rajtuk, hogy nem sajnálták a pénzt a fejlesztésükre.

A fentiek ellenére azonban biztos vagyok abban, hogy a Battletech-fanatikusok nem örültek, amikor kiderült, hogy az univerzum kitalálója, a FASA cég átigazol Billékhez. Ezeket a játékosokat valószínűleg a Mechcommander névre hallgató valószínűleg idejű stratégia sem nyugtatta meg. Ők csak egyet akartak tudni: milyen lesz a Mechwarrior 4? A sorsnak — és a főszervezőnek — köszönhetően nekem jutott az a megtiszteltetés, hogy először osszam kételyeiket, és egyben felkeltsem a lakusok érdeklődését a játék iránt. A felelősségem egy-

lávolságokkal járó decentralizálódás azonban magában hordozza végzetét: a megerősödő és függetlenségre vágyó peremvilágok évszázadokig tartó háborúba taszították az emberiséget. A csaták főszereplője egy új, mindennél erősebb harci eszköz, a Battlemech. Ezek a több méteres „emberszabású” szerkezetek egy kisebb város elpusztításához elegendő municióval indulnak harcba; pilótáik pedig a joystickoknak, a pedáloknak, valamint az ideg-, és a fegyverrendszereket összekötő neurosisoknak köszönhetően mesterien képesek irányítani őket. Most, immár negyedszer

meg kell mondjam, a forgatókönyvírók remek munkát végeztek.

hetném például az Age of... sorozat, de a Madnessek bármelyik epizódját



részt azért nagy, mert két, igenisben szövegesen eltérő tábornak kell tartalmazni leírással szolgálnom, másrészt azért, mert az év egyik legnagyobb durranásáról van szó.

## Bosszúvágy, ezúttal Bronson nélkül

Anélkül, hogy túlságosan belemerülnek a részletekbe, néhány mondat a Battletech univerzumról. A nem túl távoli jövőben lehetségessé válik a fénysebességű űrutazás.

Megkezdődik a távoli világok meghódítása, a kolonizáció. A terjeszkedés és a nagy

ránk is ez a feladat vár...

A FASA partnerrel talált a Microsoftban ötletei megvalósításához. Anélkül, hogy nagyon elkalandoznék, talán nem lenne hasznos talán George Lucast is leültetni az MW4 elé, hogy megtudja, milyen is az igazi elkötelezettség a rajongók iránt, hiszen a cég szinte az összes újdonsággal nekik akart kedveskedni. A MW4 családi drámát feldolgozó háttértörténete például sokkal inkább jellemző a Battletech világra, mint az előző két részé. A Vengeance-ban Ian Dresari bőrébe bújva kell bosszút



állunk apánkért a Steiner család rosszindulatú vezetőjén, Katrinán, aki bolygónk felett uralkodik. A történet a játék során folyamatosan bonyolódik és anélkül, hogy bármit is előrelőnk,

Az események sűrűjébe egy gyönyörű filmbefejtés után csöppenünk bele. Ha szabad javasolnom, várjuk meg az estét, és hagyjuk, hogy a teljes sötétségben a dráma magával ragadjon minket. Sajnos a párbeszédok során csak a füllünkre hagyatkozhatóunk, de talán a képek is elegendőek lesznek ahhoz, hogy átérizzük Ian fájdalmát és kellő motivációval huppanjunk bele Mechünk ülésébe.

A harcot egy maroknyi csapat élén kezdjük meg, de győzelmeink felbátorítják a lakosságot, így személyes bosszúnk hamarosan szabadságharcra nemesül. Embereinkkel meg kell állnunk a helyünk a heggyekben, a jégmezőkön, a sivatagban, majd végül a városban is. Annak ellenére, hogy a cselekmény lineáris, több lehetőségünk is nyílik arra, hogy befo-







# EGYPT II

## THE HELIOPOLIS PROPHECY

★ ÁGÁTDÁPOIZÜN, ÁGÁTDÁRRRÖMÖDÍÍ...

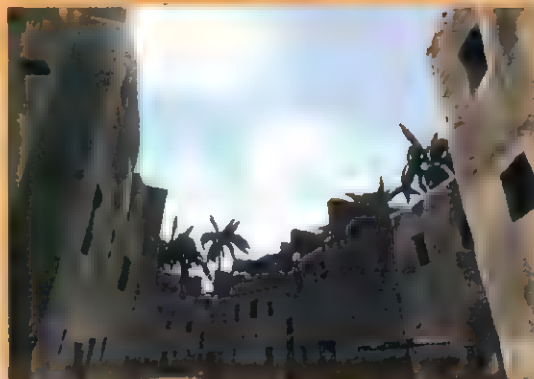
### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cryo Interactive  
Kiadó: Cryo Interactive  
Web: [www.cryointeractive.com](http://www.cryointeractive.com)  
Minimum: P200, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 233, 64 MB RAM  
3D kártya: —  
Multiplayer: —

Egy piramis tövében állva tekinteni fel a csúcsra minden kétséget kizáróan nagyszerű tapasztalás — mely tapasztalásról buzgón álmodozhatnak tovább mindazok, akik jelen üdvöskéntől várták, hogy legalább virtuális síkon kutathassák a képtelen magaslatokat. Mert tessék megkapaszkodni: az egyiptomi milió dacára, ez egy garantáltan „piramisfree” program. Ez persze maximum a hozzám hasonló kultúrsznoboknak okozhat maradandó lelki deformációkat, a becsületes kalandorok pedig — mert ez egy adventure, kérem — eképp hördülnek fel: „Jó jó, piramis nincs. Mi van?”

Helyesebben szólva, „ki van?”, végtére is úgy dívik, hogy még az érdemi méltatás megkezdése előtt mutassam be az egybegyűlteknak a játék főhősnőjét, Tifetet. Szenzitívebb egyedek már e név pusztá hallatára is egzotikus egyiptomi nőanyagokról kezdenek vizualizálni, s ezt helyesen is teszik, lévén főhősnőnk extrabübbajos teremtes, kinek virtuális lényé valóságos felüdülés a — fanatikusok vegyék magukra — dögunalmas Lara Croft mítosz „énésamagnum” árnycában.

Tifetet első körben nyilván néze-



getni érdemes, majd miután ráébredtünk, hogy szájtátásunk közepette ő buzgón összegzi eddigi élettapasztalatait, figyelmezzünk üde hangjára nagyfokú intenzitással

### Tifet hite

„Nevem Nefermaat, de csak Tifetnek szólítanak. A szüleimet soha sem ismertem. Djehouty, Heliopolis köztisztviselőnek örvendő tudós férfiúja vett magához, s nevelt fel. A kezdetektől fogva táplálta bennem az emberekkel való törődés nemes mivoltát s igényét, s ő bátorított Sakhmet imádatára is, így a szolgálat idővel Bubastisba szóllított, Sakhmet Templomába. A Templom tudósai, doktori királyság szerte elismert s tisztelt férfiúk. Hosszú az út Heliopolisig, mely során szívemet a Djehouty iránt érzett aggodalom szorítja össze. Reménykedem, hogy még időben érkezem.”

Mint az sejtethető, valóban nem átalottam „tárántinói”



hátra pattan, s meg sem áll Heliopolisig. Vérbeli kalandjátékosok már fogják az adást: ez lenne a sztori felvezetése.

### Egy igen plmasz grafi-kus motor

Először csak leesik az állunk, s azt rebegjük: „Óccséeém, ez jobb, mint a kvékhárommegadeuszeksz...”

Ugyanis az elénk tároló látványvilág igen szép. Mikor aztán kiforgattuk a fejünket, gyanút fogunk. Majd bőszen nekiindulnánk a perspektiváknak, de szörnyű félelmeink sajna beigazolódnak látszanak: a trónfosztás bizony lemondta a meghívást, lévén a képi világ nagyfokú részletessége csupán annak köszönhető, hogy az egész cucc előre renderelt. S mint ilyen, természetesen halott is. Bizonyára akadnak közöttünk, kiket hozzám hasonló módon szintén megörvendeztetett valami rosszindulatú egyed iméles forgóképekkel. Csuda jó hecc: két nagydarab rénszarvas néz a júzer képébe egészen addig, míg az rá nem tenyerel a kurzorgombokra. Ezek segítségével for-

megoldásokkal brillírozni, elvégre eleddig nem derült fény Tifet aggodalmának okaira. Nos, még a bevezető intro előtt érkezik hozzánk egy meglehetősen kitaró küldönc, aki egészen addig ütlegeti az ajtónkat, míg azt — hatásszünet — ki nem nyitjuk. A derék küldönc átnyújt egy papiruszt, mely papiruszon a következő szöveg olvasható — inyenck s beavatottak számára akár hieroglifek formájában is:

„A Legfőbb Fizikus Djehouty érdeklődik legidősebb leányának, Tifetnek hogyléte felől, ki a Hatalmas Sakhmet védelmét élvezzi, s eképpen szólja Ő hozzá:

Legyengültem. Szervezetem rettentő nyavalyák marják e pillanatokban is. Haladéktalanul indulj Heliopolisba! Bízom benne, hogy az úton töltött napokon Ré kegyes lesz hozzád, s megvédelmez. Boldogságom nagy, ha ezen papirusz jó színben talál.”

Tifet szerint igen nagy gázok lehetnek, ha nevelőapja efféle irományokra ragadtatja magát, így természetesen azonnal számár-







gathatjuk a fejünket, s szemlélhetjük meg az indulásnál hátunk mögött fetregő, tökrészeg mikulást. (Ne engem tessék szidni, nem én csináltam. Tényleg.) A dolog alapja minden bizonnyal egy üre- ges, gömbszerű alakzat, melynek belsejébe pakolják a technológia áldozatát, s belső felületére ráfe- szítenek egy textúrát. Ezen eljárást alapul véve hitetni el a gyanútlan kalandorral, hogy ma sem lesz ingerenciája aludni, majd minden- féle irányjelző nyilatkat villogtatni a képébe bizony igen illetlen dolog. A legjobb lesz azonban felülemel- kedni, s levonni a konklúziót: van, mi nem arany, bár fénylik...

valamint egy kutya is. Ugyan kérem. Ezzel együtt a látvány megnyerő, de óhatatlanul is az az érzésünk támad: frankó ez a Lamborghini, kár, hogy az van ráírva: „Burago.”

A zenék, effektek, s a szinkronhan- gok legalább hibátlanok. Hogy nem kapnak max. pontszámot, az csu- pán azért van, mert a készítők azt hitték, senkinek sem fog feltűnni, ha egy adott szinkronhangot több szereplőnél is elsütnek. De ezt eltol- ták, háhhá: nekem feltűnt, s el is szomorított kissé.

De van jobb is: a bejárható hely- színek száma Heliopolis méretei- hez képest roppant kevés, s itt kell

### The Igen Rövid Adventure of the bűbajos Priestess

Heliopolisba érkezvén célozzuk be Djehouty házikóját. Első keresztutca jobbra, aranybarna ajtó. A derék csóka tényleg elég rossz bőrből van. Vizsgáljuk is meg őt, majd jegyezzük fel a tüneteket: fej, és hasfájás magas lázzal spékelve. Lévéen efféle tünetekkel járó nyava- lya jelenleg nem ismeretes, a Temp- lom! Könyvtár archívumának bősé- átfűsülése jelentheti a kiindulópont- tot. A könyvtárba persze nem enged be akárkit az akadémikuskodó ajtón- álló. Papnői mivoltunk bizonyosá- gaként azonban összepárosíthatjuk

álljunk az írknis- koláig. Az osztály- teremben ma- gunkhoz szólíthatjuk Irou készletét, amit aztán szépen oda is adunk neki. Erre van arca ráébredni, hogy tinta sincsen nála, hehe. Az egyedüli körülmény, mely ezen ponton megmenti a progit az azonnali unistallálástól, az itt bejárt szott videó jelenet. Amit itt Tífet produkál metakommunikáció szintjén, az több, mint jó. Nos, vissza az iskolába, és „pikápink.” (A progi következetességére jellemző, hogy Tífetnek esze ágában sem lett volna felvenni a tintát ezt megelőzően.) Mire visszaérünk, Irounak hűlt helye van, így besasszézhatunk végre a könyvtárba. Olvassunk el minden fellelhető papiruszt, majd a szerzett információk birtokában vissza az öreghez. A próféciát tartalmazó táb-



Vizsgálatásul elmondható, hogy a grafikusok művés munkát végeztek. Az egyiptomi miliő izlésesen ada- golt jegyei még így is bekebeleznek minket, ha hagyjuk. A halott textúrák persze alpból kizárják a városi nyüzsgés, forgatag jelen- létét. A hangokért felelős fiúk kitet- ték a lelküket, akkora hang kavalkádot nyo- matnak a háttérben,

hogy az ember valami kültelki pia- con sejtli magát — de sehol senki, és semmi. Hja persze, akadnak itt az út szélén praktizáló, természetesen előre renderelt kereskedők, három - négy polgár, két megtermelt számár,

elhintem a legaggasztóbb tényál- ladékok is: egy gyakorlott Tífet úgy kb. 2 óra alatt a kaland végére jár. Felvetődik a kérdés:

Ha ilyen nagy a szám, miért nem mellékelek megoldást? Csu- pán azért, mert az a következő feje- zetben esedékes.

Vizsgáljátok:



az Egyiptomi Fentiek azok Szent Szimbólumaival. Így már bemehe- tünk. Újabb akadály következik az adminisztrátor személyében. Baná- lis a szint: „hát az van, hogy nekem kéne feljegyezni, kik mennek be — de az a hülye a szomszéd textúrán elvitte az íróeszközöimet, hüpp.” Jól van, jól, majd mi segítünk: célozzuk be a balra lévő ajtót, s meg se

lát nyilván visszük is magunkkal, ugye.

Kisebb kőjátékba botlunk egy megfáradt asszonyság személyé- ben, kinek férje természetesen szín- tén a misztikus kórból szenved, s akit búzával fizet a Templom mun- kájáért. Vizsgáljuk meg az asszony- kát, majd a kijárat előtt álló kistermetű egyedet is. Utóbbinak





adjuk oda a játék legelején magunkhoz vett szembalzsamot, majd tipli Djehoutihoz. Az alsó szinten vegyük fel a búzamagos puttonyt, az altatót, az aranygyűrűt, illetve az öreg felvehető írószerszámaikat. A prófécia áttanulmányozása után

nevelőapánk azonnal el is szalajt minket a Seerhez, hogy figyelmeztessük a veszélyre. Hamarosan jöhetünk is vissza, ajánlásért, lévén nem engednek be akárkit a helyi hatalmassághoz. Adjuk

Djehoutinak az írószerszámokat, majd ajánlólevélkénkkkel vissza a Seerhez. A zavartalan közlekedés érdekében kapunk is tőle egy laza karkötőt, s egy questet: járjunk utána a problémának. Nosza. Tipli a magilókhöz, ahol magunkhoz vesszük a kötelet s a pallót. Elegyedjünk szoba a sepregetővel, kitől megtudhatjuk a „magrevizor” címét s nevét is: Hetep. Másszunk fel a harmadik silóra, s kombináljuk a kötelet a pallóval. Ereszkedjünk szépen le, s halásszuk ki a magok közül a búzakalászt. Vissza a könyvtárba — a bunkó ajtónállónak dugdossuk az orra alá a karkötőnköt, s persze igyekezzünk eközben minél gízda képét vágni.

A könyvtárban vegyük magunkhoz Hetep jelentésének zárját, majd láto-gassuk meg lakhelyét is. Itt újabb cuccok várnak Tifet jótékony érintésére: egy tükör, s Hetep pecsétje. Húzzunk vissza a Seerhez, s adjuk át neki a bizonyítékokat. A helyzet immár maxigáz, lévén időközben Djehouty állapota is rosszabbodott. El is szalajt minket az írónkiskolába, hogy megfessük a prófécit. Az ajtóban ülő fickó csakhamar ráébred, hogy a jövődölést furmányos módon visszafelé rótták fel. Nosza: lötytyintsük nyakon a táblát a tintával, majd képezzük le annak negatívát egy üres papiruszra. A megfett cuccal vissza az öreghez. Mint az kiderül, a megoldás Sakmet kápol-nájában leledzik: carappoljunk is oda, s a szobor előtti foglalatba helyezzük bele a tükröt. Eztán tovább

egyenesen, ahol egy célirányos egóval elkommunizáljuk az adminisztrátor fakalapácsát. A szobor körzetében leledző kitűremkedések egyikére koppintva ezzel, Sakmet szobra elfordul, s felvehetjük a gyógyír előállítását tárgyaló receptet.



Ügyhoggy vegyük is fel. ☺ Komponensvadászatat következik: vissza a szakállas fickóhoz, akitől fantree leveleket fogunk követelni. Ő hajlandó megnevezni egy embert, akitől szerezhethetünk, ha először enyhítünk kínzó hasfájásán. Vissza lrouhoz, ahol felvehetjük eme gyógyír komponenseit. Az aranygyűrűért cserébe lrou odadja nekünk félte dédelgetett mézescsuprait. Micsoda biznissz. Tipli haza, s a jókora kondérban kety-vasszuk össze az orvosságot. A szakállas főszer egy félreeső beugróban vár ránk. Mielőtt még bedobhatná az „egy hasmasszázs nem segítene szerintem” — féle trükköt, adjuk neki oda szépen a gyógyírt. Ő végre kiböki, hogy a núbait kell keresnünk, aki napjai java részét a helyi krimó-ban való italozással tölti.

A vele való konzultációból az derül ki, hogy a fantree levelek rendkívül ritka növénykéek ám, s azok csak a kormányzó áldásával hozzáférhetőek. Tipli hát a kormányzóhoz, aki éppen fényűző partyt ad. Nem is nagyon akar minket beengedni a feladatát roppant komolyan vevő ajtónálló, ám Tifet minden különösebb megerőltetés nélkül csavarja el a szerencsétlen fejét, aki egy éjszakai találka reményében félreáll. Addig álljon féllábon is, persze. Újabb ajtónálló fogad minket a rezidencián, aki egy nőnemű zenész! követel rajtunk. Nos, mindjárt prezen-tálunk neki egyet: csurogjunk át a kertbe, s a pavilonban szunyókáló nyuszkó jóképű tamtam — szetjét

szólítsuk magunkhoz. Így visszatér-vén már minket sejtene a késlekedő zenésznek. Ritmusérzék híján lévő egyének most reszkessenek, mert egzotikus egyiptomi ritmusokhoz kell igazodnunk. A performansz végén beszéljünk a kormányzóval — az ult-raellenszenves, karvaly orrú pacák — majd menjünk a szobájába. Itt megtaláljuk Hetep jelentését, melyet kezünkben tartva „in flagranti” kap minket nyakon a kormányzó. (Lásd fotó.) A kényszerű mérleggyasztás okán Tifet terhes álomba szenderül, s Hetep holtteste mellett van szerencsése felébredni valami igen gyanús dungeonben. Vegyük fel a csákányt, s induljunk el a jobb oldali folyosón. Nyomjuk meg a gombot, majd át a bal oldali folyosóra, mely immár egy terembe torkollik. Van itt egy fekete macska, aki buzgón kapirgál. Ezen



területre verjünk rá kettőt — hármat a csákánnyal, majd távozzunk az új alagúton keresztül a szomszéd-ságba. A núbait fogad minket, aki Djehouti halálhíréről számol be nekünk. Egy sz'r, egy jó alapon leg-alább elhozta nekünk bohém cimboránk a fantree leveleket, melyeket a szülői házban fel is lelhetünk. Itt van Mi is. aki szintén a titokzatos nyavalyától szenved. Ő lesz a kísérleti alany a most összeketyvasztott gyógyírhez. Ennek össze-állítása nyilván a komponensek beszerzésén alapszik, csak járjuk végig a kereskedőket. Jelzem, a terebélyesebb kereskedőn igen bőkezűvé válik a Seer karkötőjének ígéretében.

Az elkészült gyógyszert diktáljuk Mi arcszerkezetébe, aki ettől szerencsés felépülést látszik produkálni, így szaladhatunk is a Seerhez, hogy a prezentált minta alapján beindulhas-son a „römödi” tömeges termelése.

Van még némi elintézetlen ügyünk a kormányzóval, így a núbait tanácsát követve várjuk meg, míg leszáll az éj, s vissza a rezidenciára. Tipli a kertbe, s kombináljuk az altatót a búzamag-okkal. Ezen kombót a libák elé vetve már nem kell attól tartanunk, hogy közelségünkre felverik a szunnyadó őrt. Nincs más hátra, mint a második őrt elkerülve beosonni a kor-mányzóhoz, s magunkhoz szólítani Hetep jelentését. Visszafelé még egy kis extra: időközben az első őr fel-ébredt, így annak háta mögött kell visszalevélteni a kertbe. Vegyük fel a földről egy maroknyi kavicsot, s szór-juk azokat a libák elé. A magasan kvalifikált férfiú annak rendje s módja szerint oda is battyog a hangok hallatán, így a kerten keresztül háta mögé kerülve elcsenhetjük a kulcsát. A kulcshoz tartozó ajtó felkutatása

a játék egyik leg-embert pró-bálabb feladata, így annak elemzésétől hely hiányában eltekintek. ☺

Végso meg-mozdulás címén adjuk át a Seernek Hetep jelentését, s örvendezzünk: megcsináltuk a játékot. Persze kell-e monda-

nom, hogy slusszpoén címén a Seer nem ott van, ahol lennie kéne. Hanem a — na jó, csak a kedvetekért — silóknál.

## Jó lesz ez hetvennek is...

Mondhatnánk, s még csak nem is lehetne minket rosszmájúsággal vádolni. Ilyetén módon azonban méltatlanul bántanánk Tifetkével. Ronda dolognak tűnhet ugyan 2 órányi kalandot mérni 2 CD-n, mint ahogy annak is tűnik, mégis: Tifetnek, és a közelgő ünnepeknek szól ez a 80%. Igazán összeszedhetné magát a Cryo, mert lassacskán védjegyükké válik az ígéretes elgondolások vala-milyen szinten történő elbaltázása. „Létezik első epizód is?” Létezik.

GyZ



## kulcsin/belbecs

LATVANYOSSAG  
JATSZHATÓSAG  
SZAVATOSSAG  
ZENEBŐNA

## summa summarum

Csupán forgott a búrúd  
— emigy ül a bú rád...

végitelet  
**80%**



# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (részszámon utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**,

akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Tomb Raider Chronicles (PS)

FIFA 2001 (PS)

Final Fantasy IX (PS)

SW Demolition (PS)

Danger Girl (PS)

Shenmue (DC)

Quake 3 (DC)

Metropolis

Street Racer (DC)

Virtua Tennis (DC)

Mario Tennis (N64)

EGY ÚRÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁL SZÉ A KONZOLCÍM!

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

## 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra, 5760,-Ft-ért,** tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot ..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....

Cím:.....

E-mail:.....

Ajándékba a ..... számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ..... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:  
**576 KByte (Comgame Kft.)**  
**1389 Budapest Pf. 132**



# ÚJDONSÁGOK

2999,-



1999, -

## TOVÁBBI EVM CÍMEINK

1944' ACROSS THE RIVER  
ADDITION PINBALL  
ADMIRAL SEA BATTLE  
APACHE LONGBOW  
ARMY MEN I  
ARMY MEN IN SPACE  
ATOMIC BOMBERMAN  
BALLPARK  
BROKEN SWORD I  
BROKEN SWORD II  
CANNON FODDER 1&2  
CIVILIZATION  
COLONIZATION  
DARK COLONY

1999- DEATHTRAP DUNGEON  
1999- EASTERN FRONT  
1999- F/A-18 KOREA  
1999- FLIGHT UNLIMITED  
1999- FORD RACING  
2000- GRAND THEFT AUTO  
1999- GRAND TOURING  
1999- INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP  
1999- MUG ALLEY  
1999- MIGHT & MAGIC VI  
1999- MIGHT & MAGIC VII  
1999- MONTEZUMAS RETURN  
1999- MYTH: THE FALLEN LORDS  
1999- PRO PINBALL TIMESHOCK & THE WEB

1999-	REQUIEM
2000/dec	SEGA RALLY R.
2000/dec	SCREAMER
1999-	SCREAMER RALLY
2000/dec	SPEC OPS
1999-	TERRACIDE
2000/dec	TOMB RAIDER
1999-	TOONSTRUCK
2000/dec	TOUCHE
1999-	UFO ENEMY UNKNOWN
1999-	VIVA FOOTBALL
1999-	WARCRAFT
1999-	WESTERN FRONT
2000/dec	WORMS

[illegible]

## KERESD ORSZÁGSZERT!



**Az utolsó pillanatban!**

**Kval lapzártá után és közvetlen a nyomdába adás előtt robbant be a szerkesztőségbe a hír, hogy összejötte!**

**Nem törtük magunkat hiába, nem veszik kárba a rengeteg lüreslajat, amit az ügy érdekében tettünk meg értelek!**

**A leggyakrabban hallatott kívánságokat már februártól teljesítjük!**

# **ELŐFIZETŐINK SZÁMÁRA LESZ POSZTER!!!**



**Sikerült, amit szeretnünk volna már a kezdetektől is! Egyetlen pillérretekbe sem kerül ez az ajándék a részünkről!**

**Anélkül, hogy emelkedne az 576 KByte ára, az előfizetőink a februári számtól a küldeményben poszter mellékletet is találni fognak az újság mellé csomagolva! Kedves előfizetőink! Ugye érzitek, hogy megkülönböztetett figyelemben részesültetek?!**

**Ha még nem lenné! az előfizetőnk: látod, adtunk még egy érvel a kezvedbe, hogy miért legyen az!!!**

**Az eddig elképzelhetetlenből így lesz**

## **KÉPPELFOGHATÓ VALÓSÁG**



# DELTA FORCE LAND WARRIOR

★ TRÓFEAVÁGYADTÓL VIGYÁZZ, NEHOGY BEGOLYÓZZ!

## SZEMÉLYI IGAZOLÁNY

Fejlesztő: Creative Asylum  
Kiadó: Novalogic  
Web: www.novalogic.com  
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 128 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

Szerelem első látásra. A minap még a SWAT 3-ban vállaltam terroristák mőres tanításában oktató szerepet, de miközben szétnéztem, hol is pihenhetném ki a csaták után magam, egy a felnőttség küszöbét átlépő gyönyörű ara, a Delta Force L.W. is kinyújtotta felém kérélni kezét. Annak idején legidősebb nővérkéje már lázba hozta egyszer a processzor ütközeteiben edződött, önjelölt hadiak szívére — így az enyém is. Nosztalgiaival gondolok rá: telitalálatok sorozata, és élvezetes éjszakák jellemezték a vele töltött időszakot... Aztán hűtlen lettem hozzá, és álnok módon megkörnyékeztem a nagyobbik hűgát. A középső testvérilány dacára az erősebb idomok nyújtotta bujálkodásnak, rendezetlen mozgáskultúrájával szaggatott, rontotta a Deltaforce család hírnevét, és közben gyengítette a zsege ifjak harci kedvét, vagy talán csak az enyém? Aztán az idő bimbót bontott, és kinyíltatta a harmadik hűg gyönyörű virágát, mely pajzsra emelve hirdeti majd a NovaLogic szülők káprázatos génkészletét. Szerelmes vagyok ismét...

## A szívemet fogva tartó praktikák

A játék cuki kis intróalapján a bokréta, igen igényes kidolgozást mutat. Szerencsénkre, ez nem a



hölgyemény egyéb libáiról hivatott elterelni a figyelmünket. A jeles szülők igyekeztek eladósorba lépett lányukat felszerelni az udvarlók fejének elcsavarására alkalmas női praktikák mindegyikével. A csábítás fegyverarszenálja a sokszorosára növekedett. Az apró kis retikülbe az eddigi kettő helyett, akár már három löfegyver, kés, sőt lézer célmegjelölő is helyet kapott. Hölgyünket a korzóra elkísérő ifjanc, a robbanóeszközök mellett 13 féle elsődleges-, 3 féle másodlagos- és 4 féle oldalfegyver valamelyikével díszítheti fel magát. Ezek részletes leírására itt kár lenne vesztegetni a szót, de az érdeklődés felkeltésének okán annyit elárulok, hogy az említésre méltó ékességek között a G11 hüvelynélküli elektromos elsütésű automata karabély, a STEYER AUG, az MM1 revolver üzemmódú gránátvető, valamint a mesterlövész fegyverek hangtompított változata az PSG-1 Sniper Rifle is ott található. És itt van egy olyan műremek is, amit ugyan láthatunk már a nővérek oldaláról, de a közelebbi kapcsolat legfeljebb rosszat jelenthetett. Általában irigyeink sze-

gezték eddig górcsösen felénk, vagy azok, akiket arcátlan bámészkodásukért hessegettünk el erről a világról. Ez a kis csoda, az AK-47 típusú, 7,62 mm kaliberű félautomata gépkarabély — igen, a valamikori Varsói Szerződés majdnem rendszeresített fegyvere.

Feltétlen meg kell említenem az OICW Land Warriort, amelyről szerelmem kapta nevét, és melyre joggal büszke lehet, hiszen képességeit tekintve az élmézőny tagja, ha nem az első helyezett a választéklistán. Ő te gyönyörűség! Édes kis pofid mellől mi is hiányozhatna még? Tudom, nem gondoltál rájuk, és otthon felejtetted fülbevalóid, de hogy valami díszeset aggassak füled átlőtt cimpájába, kaptál egy újabb ékszer, itt van nesze, — becsapódáskor expandáló kézigrátnát, a tiéd! De most engedj kérlek, dolgoznom kell! Ha megírtam ezt az ismertetőt, azonnal jövő! Vigyázz magadra, és óvatosan vakargasd addig is a füled tövét!

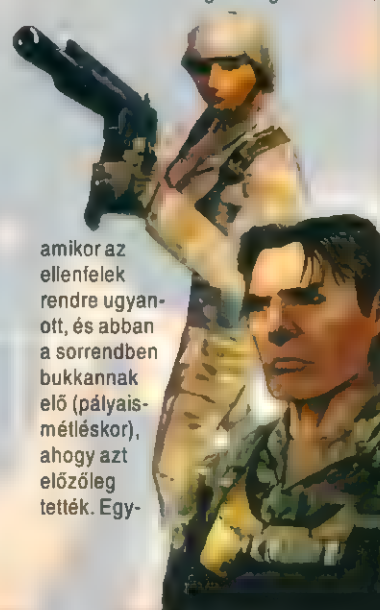
## Szerelmem világa

A fegyvereken kívül bőven van újítás magában a játékméletben is. A kisebb önbizalommal megáldott PC-lövészeknek módjukban áll játékalást menteni bármikor — pl. a két esélyes golyóváltások előtt. Meglepődve vettem észre, hogy a harci cselekmény alatt, néhány pályán fegyverszekerény található. Feltölthető belőle a muníció, illetve amikor a nálunk lévő lőszerszám nem váltja be a hozzáfűzött reményt, akkor azt itt kicserélhetjük másik, jobbnak feltételezett segítőtársra. Fegyverek, fegyverek, és megint csak fegyverek, (csak meg ne unjátok!) de a következő újdonság még nagyon idekívánczoz! Ha kilőtted az összes táraid, és nincs a közelben fegyverszekerény, ne ess kétségbe, ballagj oda egy kihűlt félben lévő áldozathoz,

és vedd el tőle! Ne érdekeljen, hogy ezekben a pillanatokban pont úgy nézel ki, mint egy hullafosztogató! Ha már a játéktérvezők elhelyezték az irányító billentyűk között egy fegyver eldobó gombot „O”, akkor kár lenne aggályoskodnod! Az eldobás után küssz oda a jobbélre szenderülthöz, és vedd tőle el azt a bűnös eszközt, ami miatt itt kellett hagynia ezt a csodálatos Földi Paradicsomot! Mert a reklámból tudhatod, hogy AZ neked jár! Mint a szivattyú is, amennyiben nincs lőszer az elkobzott csúzliban! Ha a lekornyadt terrorlegény nem ejti ki kezéből a fegyverét, ne keringőzz a teteme felett, mint egy keselyű, mert a marokban tartott szerkezetre hiába áhítozol, nem lehet a tiéd! Nincs lehetőség levágni róla a halálában is ragaszkodó természetűnek megmaradt — ujjait. (Szörnyedj csak el, és ne játssz ilyen játékokkal, ha ennyire patyolat még a lelkületed!)

## Szerelem az első vér után is

És végre essen szó a fegyvereken kívül másról is! Még mindig hervasztó,



amikor az ellenfelek rendre ugyanott, és abban a sorrendben bukkannak elő (pályaismétléskor), ahogy azt előzőleg tették. Egy-







nem kell a hangtompító. Sőt! Mivel felderítésünk jelentette, hogy mire készülnek a kis csintalanok, a védelmi rendszer kidolgozásával megbízott felelős józan előrelátásának köszönhetően, homokzsákokkal körülvett géppuskaállásokból is tizedelhetjük a humorlovagokat. Brrr! Igen, van ilyen. Valamiért úgy gondolom, hogy a bohókás NovaLogic-es srácok kitüntetett figyelmükkel tisztelték meg az arabvilág humor-gazdagságát, és az ellenpoénjaikat szívesen csattogtatják azok virtuális

Snakebite (jól olvasod!) pajtásomat nemegyszer terítették le száguldás közben a hullámon nyargalók.

## Bugok...

Az előbb említett szomorú esemény kapcsán jut eszembe az az apróság, hogy bizony játék közben más tragikus események is megtörténtek velem! Egy — a változatosság kedvéért (!) kazamatában kúsztam éppen a csiklandozásra kiszemelt célszemély felé, amikor elindult felém egy apró kis bűdös bogár, amitől azonnal

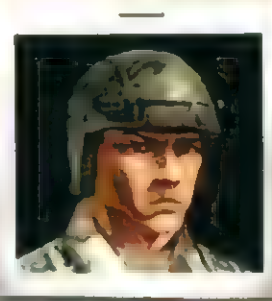
feltérdeltem, és hipp-hopp, láss csodát! A föld-felcsínen, kint találtam magam, a talpammal taposva a zsenge fűvet.

Egy másik szomorú történetben a piramis csúcsának meghódításán fáradozva törtettem felfelé, és óvatlanul a piramis közepe



két esetben meglepetés is érhet, amennyiben ugyanoda várod azt a kis kandifejt. Miközben feszülten figyeléd feltűnését („hiszen mindig ilyenkor szokott érkezni, mint a pontosságukról híres japán vonatok”), közben az „ő meg nem szokott” társa, valahonnan éppen erre keveredik, és a maga kis primitív természetességével fogja

féle kazamatát. Ha nem embervadászatról szólna a történet, akkor időnként már-már kedvem lenne bőröndömből előbányászni a szafariruhám. Bocsánat tudom, jó érzésű ember nem lő védtelen állatokra, emberekre is csak akkor, amikor már nagyon muszáj! Talán a forrón tűző nap, és a perzselő meleg



magát, és hátba lő! („Anyádat!” — gondolom, de lenyelem a békát). A harcterek az elődeiktől átvéve a szokást igen változatosak, és embert próbálók, de szerencsére a hasonlatosság itt véget is ér. Véletlenül sem kell szembesülnünk, egy korábbi epizódból már ismert helyszín által okozott csalódással. Ha már a pályáknál tartunk, itt említem meg, hogy a NovaLogic észrevehetően igyekezett kedvünkben járni azzal, hogy az alapos felkészülést kedvelőknek egy gyakorló pályát is a rendelkezésére bocsátott. Egyébként a palettán találhatóunk tengeri olajfúró tornyot, szigeteket, börtönt, piramis belsejét és rengeteg

teszi, de a játék alapján úgy tűnik, a kazamataasás a tevezsokék kedvenc időtöltése. A játék irányítása a régiekhez képest szinte semmit sem változott, a megszokott helyükön vannak ránc a mozgathoz, és a fegyverkezeléshez szükséges parancsbillentyűk, csupán az újabb funkciógombokat kell megszoknunk. Felkészülésre a programozók által legkedvezőbbnek ítélt fegyverkonfigurációt fel is ajánlják, de mint elődei esetében, itt sem muszáj az ő tapasztalatukra hagyatkozni. Én szeretem a csendes, lopakodó megközelítéseket előnyben részesíteni, amely taktikánál a hangtompítóval ellátott operációs eszközök igazolták létjogosultságukat. Persze vannak pályák, ahol nem működik ez a stratégia. Amikor pl. robbantás mániás terroristák automatafegyveres támadását, vagy csak hogy fokozzák az élvezeteket, kamikaze rohamait kell visszavernünk a megvédendő erőmtől. Na itt

előadóművészeinek hátán.

A harcjárművek gyarapodtak néhány pofásabb gumicsónakkal is. Ezek meglehetősen feltűnőek lesznek a játékmenet alatt, mert túl azon, hogy a vízen közlekednek, búváruhába bújít gonosz egyedek, rendkívül pontosan célzva golyózáport zúdítanak ránc a fedélzetről. Derék harcedzett



felé fordultam. Hirtelen, és átgondolatlan mozdulatomra az építmény megnyitotta gyomrát, és megláttam annak belvilágát. A folyosórendszer meztelen káprázatatól még a gép is elszégyellte magát, és kislányos zavarában lefagyott. Hát ennyit a bogarakról!

## ...de tömjén is akad

A fentieket leszámítva, szerencsére a játék fenomenális, a feeling-je professzionális, az effektek az eszközök ultra realisztikusak. (Bleeee de tömjén szagosa ez a füstölő!)

T\_Boy



külsín/belbecs

LÁTVANYOSSÁG

FÁTSZATHOSSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENFÜHÖNÁ

summa summarum

Nézd meg az anyját, vedd el a legkisebb lányát!

végítélet

92%



# STARSHIP TROOPERS

★ CSÓTÁNYÍRTÁS A CSILLAGKÖZI NAPKÖZIBEN

## SEMELENYI GAZDOLVÁNY

Feljesztő: MicroProse/Blue Tongue

Kiadó: Hasbro Interactive

Web: www.stta.com

Minimum: P-II 300, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM

3D kártya\*: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

**N**em szenvedek bogárundorban! De őszintén megvallom, hogy amint megláttam az xxx kereskedelmi csatornán az Osztrák muksót csótányt zabálni, valahogy elment a kedvem az elém tett pizzától. Az utóbbi időkben megszokhattuk, hogy a nagyobb sikerű

Hollywoodi akció-filmekből (már

Verhoeven a Csillagközi Invázió című művét, melyet az akkori év legbrutálisabb és egyben legdurvább filmjének kiáltottak ki a kritikusok. Egy biztos, a filmben tényleg csak úgy röpködtek a félbeszaggatott emberek és egyéb emberi belsőségek a levegőben. Mivel a film akciórészére (na és persze Denise Richards domborulataira) tényleg nem lehetett panasz, a MicroProse másfél évvel ezelőtt elkezdte megalkotni a film játékba olvasztott változatát. Eme féltően nevelgetett gyümölcs, napjainkra öltött CD alakot és hogy milyen sikerrel azt

program egyik gyengécske pontjának feldarítását és használatát tanulhatjuk meg. Embereink irányításáról és a speciális valamint a beállított kameranézetek kezeléséről van szó.

Azt már

előrevetítem, hogy a legelfuseráltabb része a játéknak az előre beállított kameranézetek. Ezeket alpból a numerikus billentyűk,



juk az egeret és az itt aktiválható „freelook”-ot.

A következő menüben ismerkedhetünk meg az egyik igen lényeges elemmel, a formációkkal és az emberek felállításával (Formations Drill). Úgy vettem észre, hogy a programban egyáltalán nem mindegy hogyan

az alábbi sorokból megtudhatjátok.

irányként is funkcionáló

négy gombjával aktiválhatjuk. Sajnos azonban, mint már rájöhettek ezek egészen egyszerűen

állítjuk fel a csapatunkat. A különböző felállások

az egysoros vonal, a dupla vonal és a védelmi pozíció, ahol az egységünk parancsnokát fogja körül a többi emberünk, illetve a szétszórta alakzat. A küldetéseink során sokszor találkozunk egyszerűbb tisztogatási feladattal, ahol adott területeket kell szép sorban az összes dögöl megöltetnünk, de részünk lehet jó kis mentőakciókban is, ahol a csapdába esett bolygó munkásokat és szerencsétlenül járt telepéseket, esetleg lezuhant űrhajók utasait kell megmenteni. Az általam legjobbnak ítélt formációk a következőképpen

## Jelentkezz most! A Szövetségnek szüksége van rád!

Ismerős ez a felszólítás, ugye? Nos a játék legelején rögtön így invitálnak bennünket is, mint ifjú „ürgyalogosokat”, akik a letöltött két év szolgálat után elnyerik a hőn áhított állampolgári címet, a szövetség keretein belül. Mindenkinek melegen ajánlom az ugyanitt található „Officer

Candidate School” menüpontot, amely egy tulajdonképpen tanítórész a programon belül.

Azt hiszem, itt tapasztalhatjuk meg igazán milyen nehéz és összetett élet a katonaké. A következő menüpontok és a bennük rejlő küldetések közül választhatunk.

Az első a Physical Fitness, ahol tulajdonképpen a

használhatatlannak. Szinte soha nem lehet látni a célpontot, és a kamera csak fix nézetet mutat, melynek hatására semmit sem látunk a környezetünkből. Nem is értem miért kellett ezt berakni a játékba. Ehelyett inkább használ-







rendelkezésünkre álló energiafegyverekkel. Az egyetlen segítség egy gránátvető. Egy jól irányzott lövés a kicsike potrohára már meglehetősen is magunkról a bogárbelet. A már említett fegyverválasztásnál tudnunk kell, hogy ha egy embernek

Általában ők a csapat elején helyezkednek el és attól függően, hogy milyen az akció nem csak a vezér, hanem valamilyen más speciális szerepet is betölthetnek. Nálam például két speciális fegyvert birtokoltak, mely nagy területre ható hatalmas pusztító erőt képviselt, persze csak limitált mértékben. De előfordult, hogy egy éjszakai küldetésnél mindkettőjük vállára egy-egy lámpát szereltek, amivel ugyebár egy fokkal jobban lehetett látni. A pilácsokat egyébként valamilyen gomb-



hogyan választjuk

meg a csapattalálást, még nem lesz egy programból stratégiai játék. Az emberek szépen megrajzolnak és a zene is tűrhető, azonban a hangulat egyáltalán nem hozta az általam elvártakat. Senki ne gondoljon a filmben látott jelenetek folyamatos ismétlődésére, mert néhol negyed órán át kerestem a helyes utat a célhoz, miközben semmi sem történt leszámítva az itt-ott előugró kőbor rovarok támadását. Ugyan a későbbiekben egész pofás egységekkel (gépesített lövészek, új fegyveres és félkiborg egységek) bővülünk, és a pályák is változatosabbak lesznek, azonban a már említett filmes hangulat számomra nem volt érezhető. Összintén bevallom, némelyik pályán baromira egyhangúvá válik a játék, és ez jelentősen megkérdőjelezi a program szavatosságát.

Végül a gépigény, ahol az élvezhető játékhoz egy PII 300-as processzor, 64MB ram mellett egy Voodoo II vagy TNT Vanta kategóriájú kártyával kell rendelkezünk. A memória mennyisége azonban redukálható, mert még 32MB-val is tűrhetően futott a program. Én egy kicsit többet vártam, azonban bátran megpróbálkozhatok ti is egy kis bogárvadászattal ☺.

-Uriel-



mondjuk plazmavetőt teszünk a kezébe, akkor az a sikeres küldetés során bizonyos mértékben tapasztalati pontokat szerez a fegyver használatában. Ha a későbbi akciók során ugyanezzel a fegyverrel szereljük fel, a már általa használt fegyverrel jobban fog bánni, mintha mondjuk egy gépkarabélyt adnánk neki. Ezért fontos a tapasztaltabb katonáinkra vigyázni, és azokat lehetőleg átmenteni a következő pályákra is. Nem kell megjegyezni, mert ha nem akarunk vesződni a szövegbe rejtett utalásokat böngészve rájönni, vajon mire is lehet szükségünk a következő pályán, választhatjuk az automatikus felszerelést is. Ilyenkor csak az embereinket kell kiválasztani, a felszerelést a legösszegező mértékben, maga a gép osztja ki azok között. Mindenből egy kicsit, bár ez nem mindig célravezető. És most néhány szó a csapat vezetőiről. Ezek a szakaszvezető és melléje rendelt tizedes, vagy hasonló rangú katona (igazából nem nagyon tudtam a rangjelzéseken elmenni).

bal ki-be kapcsolhatjuk, így nem vesznek észre a rovarok olyan gyorsan, de mi sem tudunk elég pontosan tüzelni. Valamit valamiért.

Legvégül a „Simulation Combat” pontnál, kipróbálhatjuk az előzőekben tanultakat egy nem vére menő akció során. Természetesen a tanuló opciók használata nem kötelező, hiszen a játék a fentebb leírtak mindegyikét tartalmazza, azonban az újszerű játékmenet és irányítás elsajátítása jóval könnyebb itt, mint az éles akciók során. Aki azonban megelégszik a fentebb leírtakkal, nyugodtan próbát tehet egy éles akcióval is.

Ne orroljatok meg rám, de én inkább akció-taktikai játéknak (eredetileg akció-stratégia) nevezném a Starship Troopers-t. Az én megítésem alapján a stratégiai szerep eléggé háttérbe szorult ennél a játéknál, hiszen csak ügyességen és a jó szerencsén múlik a küldetésünk sikere. Attól függően, hogy milyen fegyvereket viszünk magunkkal, és



**külsin/belbecs**

LATVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENÉRIKONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

**A film jobb volt!**

**végítélet**

**79%**



## NO ONE LIVES FOREVER

MÉG TE SE...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Monolith Productions  
 Kiadó: Fox Interactive / Electronic Arts  
 Web: www.nooneivesforever.com  
 Minimum: P-II 450, 64 MB RAM  
 Ajánlott: P-III 600, 128 MB RAM  
 3D kártya: D3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

Itt van hát, megszületett a nő James Bond. Alig két hónappal hallottam először (és azóta, már valószínűleg ti is) a Monolith Productions új FPS játékának hírérl. Hatalmas lelkesedéssel vettem bele magam a nemrég megjelent teljes verzióba, mert már az első képek és tapasztalatok alapján látni lehetett, hogy ez a játék visszahozza a Blood 1-nél tapasztalt végtelenül jó játékmenetet és humort (a BII nekem nem jött be). A játék azonban a számomra egy másik újítást is tartogatott, mégpedig LithTech grafikai motor 2.5-ös végleges verzióját. Nem akarok ömlengeni vagy túlmagasztalni, de úgy látszik, van olyan program a piacon, amely kezdi megközelíteni a Half-Life által felállított mércét. Mind a játékmenet, mind a történet lebilincselően izgalmas. Akár egy filmet néznénk a moziban, ahol a fordulatok történet hatására, még a pattogatott kukoricát is elfelejtjük a szánkba lapátolni. Az összes szereplő saját személyiséget kapott, amely néhol olyannyira jól sikerült, hogy már-már azt hinnénk élő emberekkel, van dolgunk. A karakterek külalakját és hangját, de még a mozgásuk főbb jellemzőit is élő hús-vér személyektől kölcsönözték a készítők. Itt van mindjárt a főhősnőnk is Cate Archer, akinek a megformálásához egy Elite modellt szerződtetett a Fox Interactive, név szerint Mitzi Martin-t. Azok a szereplők, akik kijuthattak az E3-ra, élőben is láthatták a hölgyet a Fox standjának közelében. Miss Elite-ot elnézegetve igazán nem volt rossz ízlése a modellválasztásban résztvevőknek.

## A Játék

A No One Lives Forever egy hamisíthatatlan 60-as évekbeli kémtörténetet mesél el nekünk, melyben a már említett szépség, Cate irányítása lesz a dolgunk.

Cate 1942 Márciusának végén született Skóciában. Már csecsemőnek



sem volt átlagos, hiszen születése után kerek 20 órán át egyfolytában üvöltött, még a legedzettebb nővéreket is megörjítve maga körül. Az ezeket követő esemény azonban nem volt valami szívderejtő az ifjú hölgy számára. Anyja egy végtelenül filigrán nő, aki a születést követő harmadik héten ismeretlen körülmények között elhunyt, látszólag természetes halállal. Cate, idősebb korában a többi gyerekekhez hasonlatosan jó nevelésben részesült az iskolák és a bentlakásos leányintézeteknek köszönhetően. Szabad idejének legtöbbjét az édesapjától kapott lóval töltötte, amelynek segítségével apja mestersen megtanította lovagolni és vadászni is. Életének következő szakaszát megint egy tragédia árnyékolta be, mikor is Cate 14 éves korában, 1956 egy esős délutánján édesapja öngyilkos lett. A teljes családi összeomlás árnyékában Cate intézetbe került, majd onnan 1958-ban távozott, mint dühös és lázadó fiatal lány. Egy rakás kihágást követett el, amelyek között a bolti lopáson át a rongálásig és a garázdaságig minden szerepelt. Talán épp ez az életmód segítette elő, hogy egy rosszul sikerült karóra lopás alkalmával összefutott az életének legnagyobb fordulópontját jelentő emberrel Bruno Lawrie-val. A

kezdetekben igen titokzatosan viselkedő férfinak megtetszett a lány magabiztos viselkedése és mindenképpen maga mögé utasító hevesége. Minden jogi kapcsolatát igénybe véve megszerezte a gyámság jogát Cate felett. Felismerte benne a fiatal tehetséget, akiből igazi ügynököt faraghat.

Mindezt beváltva, az iskolai tanulmányok befejezése után Cate-t magába szippantotta a UNITY, az Amerikai titkosszolgálat egyik „leányvállalata”. A szervezet legfőbb feladata a földet körülölelő, különösen veszélyes terrorista szervezetek (elit bűnözők) felderítése és azok esetleges szétzúzása volt. Cate 23 éves korára, ennek a titkos szervezetnek az egyik legjobb ügynöke lett.

Nem hiába mondtam, hogy a programban felfedezhetőek a Half-Life-ra jellemző részek, a NOFL ugyanis nem csak egy átlagos FPS játék. A cselekmény igen gazdag akcióban, humorban, és ami a leglényegesebb, agyunkat is megtornáztathatjuk a számos helyen felbukkanó rázós részeknél. Feladatainkat, a mozi-filmeket megszégyenítő

minőségű bejátszások és a fokozatosan felépülő történet szabja meg. Több különböző súlycsoportba tartozó nehézíű (vagy nehézlány) megleckéztetésére lesz módunk. Az első és talán legkeményebb az orosz származású Dmitrij Volkov. Vele már az első küldetésünk során megismerkedhetünk. Szegény mesterünk, Bruno is neki köszönheti a korai halálát, melyet Cate örült dühvel próbál megbosszulni. A többi gonosztevő is említésre méltó. Megismerkedhetünk még a robbantós merényleteiről híres Marcus Armstrong és az idegrendszeri problémáiból fakadó neurotikus kilengéseiről felismerhető operaházi diva, Inge Wagner-rel. A közbenső feladatok is tartogatnak érdekeségeket. Néhány küldetés során használnunk kell a besurranó képességünket, a Thief-ben tanult módokon az árnyékban rejtőzve az árgus szemekkel figyelő biztonsági kamerák sortűzében. Egynehány helyen a rábeszélőképességünk és a kedvező domborzati viszonyainknak (Lara Croft rulez) köszönhetően kell megpuhítanunk a biztonsági őrköt és a marcona katonákat. Az akciórészekben inkább a testközelitűzharcok dominálnak, de ha sikerül magunkhoz vennünk egy távcsöves puskát, akkor szuper palimadár vadászat vár ránk. A felszerelésről jut eszembe, hogy a küldetések elején lehetőségünk lesz összeállítani a használati tárgyaink listáját. Ter-







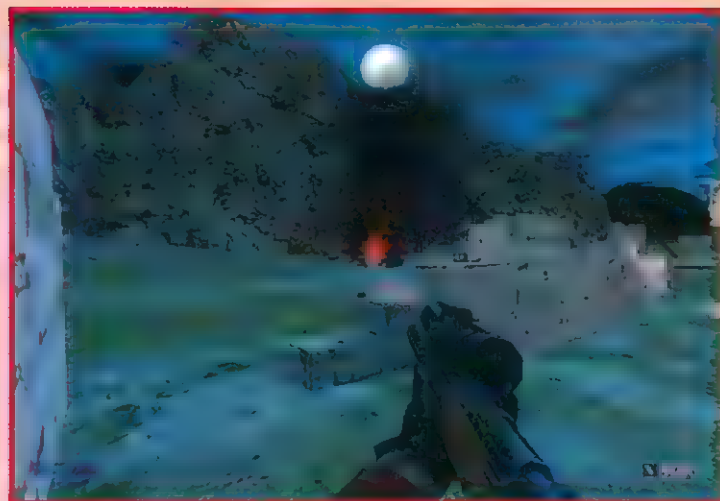
mészeten indulhatunk a gép által felajánlott cuccokkal is (ez csak azért jobb, mert így biztosan lesz nálunk minden, amire esetleg szükségünk lehet). Itt még megemlítem azokat az érdekes eszközöket, melyek egyetlen ügynök repertoárjából sem hiányozhatnak. Ilyen a laskánk mélyén lapuló ajakrúzs is. Ennek a belseje pusztító hatású kézigránátot rejt, melyet a rúzs hegyének megnyomásával aktiválhatunk. Attól függően, hogy piros vagy kék esetleg sárga a rúzs, különbözőek lehetnek a gránátok. A piros a kibiztosítás után három másodperccel robban, míg a kék a csak akkor, ha valaki a közelébe megy (proximity detonator) és végül a sárga, amit a távolból távirányítás-sal hozhatunk működésbe.

A másik érdekes dolog még a fényképezőgéppel egybeépített szemüveg, amivel bármilyen dokumentumot

tumot (vagy megfigyelt személyt) villámgyorsan lefényképezhetünk, de emellett az „n” és az „m” billentyűkkel miniatűr távcsőként is működtethető (a használata mellett kiűzően lehet a pisztollyal célozni). Aztán van itt még egy öngyújtónk is, ha talán el kellene égetni egy fontos dokumentumot vagy egy áruló papírfecnit, esetleg jelzést is adhatunk vele egy másik ügynöknek. Lényeges és megemlíteném, hogy némely tárgynak van másodlagos funkciója is, ezt a CTRL billentyűvel állíthatjuk (Pl.: öngyújtó — lángvágó). A holttestek eltüntetésére használható „body remover”-ről már az előzetesben ejtettem néhány szót. Ezek hátrahagyása nem túl helyes feladat, mert az állandóan mászkáló őrszemek könnyen felfedezhetik őket, és ilyenkor azonnal rátenyerelnek a riasztó gombjára. A kitűzőként használt Barcetta-ával

kiűzően tudunk zárat feltörni vagy a kinyitott pengével az ellenfeleket felsziccelni. Fegyver arzenálunk teljesen korhű. A Luger katonai pisztoly-tól az AK 47-esen át a rakétavetőig és a hangtompítóval ellátott távcsöves orvadász fegyverig minden megtalálható. Nem akarom lelőni a poénokat, ezért a különleges kísérleti fegyverekről egyenlőre nem árulok el többet. Semmiféleképpen nem

hagyhatom ki az ellenfeleink nagyszerű mesterseges intelligenciáját, amivel szinte minden percben meglepetéseket szereznek nekünk. Ne higgyétek, hogy könnyű dolgokat lesz velük, már



az első pályákon is elugranak a tűzvonalból, vagy ahogy meglátnak minket, rögtön egy közeli fedezék mögé húzódnak, esetleg felborítanak egy asztalt és onnan tüzelnek ráink. Az sem ritka, hogy segítséget



hivnak, vagy szó nélkül mennek megnyomni a riasztó gombját és akkor jobban tesszük, ha mi is fedezékbe húzódunk.

### Summárum

Ez a program biztosan nem nyeri el az év FPS-e címet, de amint már említettem minden meg van benne ahhoz, hogy nagyszerűen szórakozzunk. A humoros párbeszédek és a filmszerű hangulattal kevert akciódús játék mindenért kárpótolja az embert. Az előbbi mondatomból biztos rájöttetek, hogy most egy kis szapulás fog következni. Nos



ez egyes-egyedül a baromi nagy hardware igényt érinti. Egy PII 500 és 128 MB rammal megtámasztott gépen futtatható a program tűrhetően, ennél gyengébb (főleg memória terén) masinával nem éppen élvezetes a játék. Túl sok a swappelés és a framerate is csak 20-22 körül mozog. Sajálom, hogy ezt kell mondanom, de azt a progit egy kemény konfigurációra szánták, már a leírásban is PII 750!! és 128 MB ram szerepel az ajánlott konfiguráció mellett. Ennek ellenére mindazok akik FPS mániában szenvednek,



eme játékkal vihetnek egy kis szint az életükbe, az unalomig játszott Half-Life félretevésével, amit a NOLF igen gyors felinstallálása követ.

-Uriel

**külsin/belbecs**

LATVANYOSSAG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATÓSSÁG	
ZENEDŐNIA	

**summa summarum**

**Cate nem lep Lara nyomdokába – de biztos, hogy James Bond-nak lőttek egy időre**

**végítélet**

**89%**



# TIMELINE

## ★ PÁNCÉLGATYÁBAN A MÚLTBA...

### SZEMÉLYI ADATOK

**Fejlesztő:** Timeline Interactive  
**Kiadó:** Eidos  
**Web:** www.eidos.uk  
**Minimum:** P233, 16 MB RAM  
**Ajánlott:** P233, 32 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

Ugye közülünk igen sokan szerettek volna már időgéppel utazni?! Van, aki a haszon-szerzés miatt (gondoljunk csak a „Vissza a jövőbe” című filmre) tenné, de szép számmal akadnának olyanok is, akik egy fontos találkozót, esetleg egy híres esemény miatt lépnének vissza az időben. Hasonló story szolgál alapjául ennek a játéknak is, amely a híres Michael Chrichton (több nagysikerű bestseller szerzője, pl. Öslénypark stb.). A mostani történet egy szupertitkos bázison kezdődik. Egy professzor időutazást hajtott végre a XIV-ik századi Franciaországba, ahol később nem kis szerencsétlenségére fog-

ságba esik. Ezeket az információkat az általa hátrahagyott videokazettáról tudjuk meg, amelyen figyelmezteti munkatársait, hogy amennyiben három napon belül nem térne vissza, akkor azonnal induljunk a keresésére. Utazásunk célpontja az 1397-es évben Oliver király birodalma, ahol különféle bonyodalmakon és konspirációkon kell majd átvergődnünk. Misszióinkban egy férfi- és egy nő társ lesz a segítségünkre, akikkel a sterilizáló gőz elpárolgása után az időgépbe lépünk. Az időgép kézi vezérlésű, amelyet az 576-os, hmmm a vége nem stimmel(!), akarom mondani 5-7-9-es kóddal élesíthetünk. Az aktiválás után a sikeres start érdekében a fülkébe, kell rohannunk. Csapatunk létszáma nem bővíthető, mivel az időgép csak három személyes. A fantasztikus filmbe illő kvantum alagútutazás után egy tisztáson találjuk magunkat, még hozzá a sötét középkor kelles közepén. Az időgép elhagyása és annak eltűnése után kis csapatunk a professzor keresésére indul. Megérkezésünk után egyetlen fegyverünk van, amely a bázison felvett sokkoló

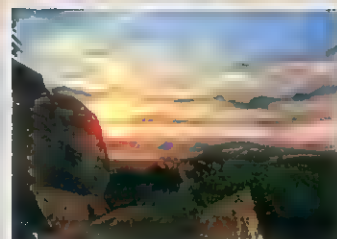


pálca. Ezzel az ellenfelet csak hátulról támadhatjuk meg, ezért feltétlen növelésre szorul arzenálunk. Később egy pallóssal és egy fíjjal is gazdagabbak leszünk. Az időgéptől távolodva egy csúszós, ingoványos területen találjuk magunkat, ahol elszelvedjük első,

### Hangulat, grafika

A program grafikailag nagyon sokoldalú, kezdetben egy Half-Life-os techno örület érződik, amely később a Thief-hez leginkább hasonlatos középkori feelingbe csap át. A hangulat és a terep váltakozása igazán egyedivé és izgalmas

varázsolja a programot. Talán a Thief első része hatott rám ilyen lenyűgöző erővel. Van valami megfoghatatlan és misztikus ezekben a középkori helyszínekben. Az engine első ránézésre az Unreal és a Quake II motorjának keveréke, de azoknál sokkal jobb a vizuális minősége és sebessége. Az alakok kidolgozottsága nagyon jó, mindegyik szereplő arcára és kézfejére valódi textúra van feszítve, így pl. az örök kezén az érzet igen jól kivehető. Ez sokkal termé-



zetesebb, mint mondjuk egy nyolc poligonból álló henger, egyszerű szürke textúrával borítva. Sajnos a száz animációján kívül

semmilyen mimika nem érezhető a karaktereken. (De legalább van!) A szereplők mozdulatai és járása kissé nehézkes. A figurák ruházata mind-mind nagyon jól kidolgozott, textúrázott és nem érezteti azt, hogy egyetlen típusú ember van csak a játékban. Természetesen van olyan pálya, ahol bármerre megyünk, lépten-nyomon örökre botlunk, akik mellel még tényleg egyformák. A háttér színezettsége és az épületek kidolgozottsága nagyon egyedi hatást nyújt, amely nem sok ilyen és ehhez hasonló kaliberű programban látható. A falak mip-map textúrái igen élesek és még közelről szemlélve sem nyújtják az „elmosott sakktabla” effektust. A fények nagyon szépek és a vetített árnyékok csak tovább fokozzák a vizuális élményt. A környező hegyek

poligon száma még mindig kicsi, legalábbis egy 2000-ben megjelenő programhoz képest, mert hiába a szépen kidolgozott épületek, ha a mögöttes lévő hegyek csak csupa nagy háromszögekből állnak. A Timeline javára legyen írva, hogy



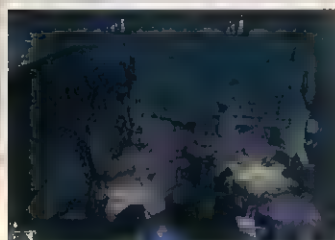




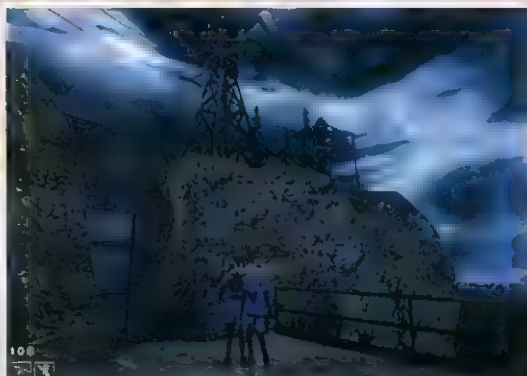
a fenti hiányosságot igen szép textúrák használatával pótolták.

### Irányítás, játékmenet

Egy igazi megszállott FPS játékos számára talán egy kicsit furcsa lehet ez a program, mondom ezt a farönkökön való átmászás-, a lovagi torna- és a sebes földalatti patakon való csónakázás nehézsége miatt,



ugyanis aki csak csihi-puhi-ra számol, az igen nagyot fog csalódni ebben a játékban. Akinek viszont bejönnek a lopakodós és bérnyilkos jellegű akciók, az most megtalálta a számítását. A Timeline nem elsősorban a gyilkolásra épít, hanem éppen ellenkezőleg a „lehetőleg ne öl” megoldást hangsúlyozza. Kardozáskor sohasem tudunk ölni, ha sikeresen legyőztük az ellenfelet, azaz első vérig jutottunk el, az ellenfél térdre rogy és tovaenged utunkra. Ellenkező eset-



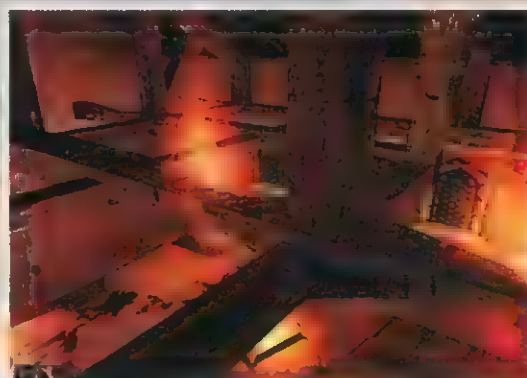
ben viszont a számítógép által vezérelt ellenfelek vidáman kioltják az életünket. A játékkal való foglalatosság során elsajátíthatjuk a kardforgatás és íjászat művészetét, amely később jól jön a testi épségünk megóvása során. Kalandjaink eléggé lineárisak, landolásunk színhelyéről folyamatosan haladunk a kastély felé, mindenféle épületen keresztül: malom, vízesés, lakostályok. Eközben aktívan követve a professzor mozgását. Akad egy Marcellus nevű szimpatizánsunk, aki néhány esetben a segítségünkre lesz, de végül karrierjét egy ruhászekrényben végzi, némileg vérhiányos arccal. A helyes irány és a rejtélyek megoldása nem sok gondolkodást igényel, mivel hölgy

segítőnk akárcsak egy jó feleség, minden instrukcióval ellát minket. Külön érdekesség a Tour menüpont, ahol minden egyes, a játékban végigjátszható helyszínen járhatunk és átélhetjük a helyiségek hangulatát, kipróbálhatjuk a gépeket.



Eligazodásunkat papirusztekercsek segítik, amelyeket felolvasva a számítógép idegenvezetővé változik. Külön érdekessége a „túrának”, hogy maguk a helyszínek teljesen más arcukat mutatják (Oktató jelleggel mutatkoznak, játszhatunk lan-

Régóta hallottam ilyen profi és filmszerű zenét számítógépes játékban megszólalni. További pozitívum, hogy a zenék MP3-ba vannak sűrítve, így nem kell a Cd-Audioval szenvednünk és egy csomó helyet is megtakarítunk.



Bármilyen jó is egy program, hibák mindig akadnak. Nem állítom, hogy a játék egy buga-hegy, de néhány hiba azért akad. A városból való kilovaglás közben többször is fennakadtam egy-egy kiálló faldarabban, és ilyenkor bizony

ton, leengedhetjük a gyertyákból álló csillárt.) A végigjáráshoz szükséges a középkori épületek külső és belső, lehető leghűbb rekonstrukciói, amely korhűség a karakterek öltözködéséről is elmondható.

### Zene, hangok

A játék támogatja a legáltalánosabb 3D API-kat (A3D, EAX) és azokat maximálisan ki is használja. Én EAX V2.0-án teszteltem, és csak annyit mondhatok, hogy megdöbbentő. A terek kitöltése, a visszhangok és a rádió torzított hangja mind-mind nagyon élethűen szólalt meg. A megszólaló zenék egytől-egyig mester munkák, ezt értem a lejátszás minőségére és a történethez való igen jó szinkronizáltságára.

újra kellett kezdenem az előzőleg elmentett résztől. Játék alatt néha rejtélyes kilépések történtek, természetesen csakis akkor, miután egy nagyobb akción átverekedtem magam. Ezek persze kis hibák, amelyek egy esetlegesen kiadott patch-el könnyen orvosolható. Mindenkinek bátran ajánlom, aki szeret visszaillesztani az időben, és át kívánja élni eme régi kor érzését, természetesen nem kell számolnia azzal a veszéllyel, hogy esetleg a múltban reked mindörökké.

KeFe™



**külső/belbecs**

LATVANYOSSÁG																			
JÁTSZHATÓSÁG																			
SZAVATOSSÁG																			
ZENE/BIÓRIA																			

**summa summarum**

Tipikus történet profi megvalósítása

**végítélet**

**95%**



# AIRFIX DOGFIGHTER

★ ŐRIÁSCSATÁK LILIPUTI HADSEREGGEL

## SZEMÉLYI IGÁZOLVÁNY

Fejlesztő: EON Digital Entertainment  
Kiadó: Paradox Entertainment  
Web: [www.dogfighter.net](http://www.dogfighter.net)  
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-II 400, 128 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

Több mint két tucat miniatűr repülőgép sorakozik nálad otthon a polcokon. Nem mintha különösebben szeretnéd az összerakással járó aprólékos szöszmötölést, (bár ilyenkor lehet megtudni egy adott típusról, a fényképekről nem ordító nűánsznyi apróságokat) számomra alapvetően nem emiatt vonzó a modellezés. Én az elkészült mini vadászgépekben szeretek gyönyörködni, amikor már pontosan úgy néz ki, mint az „igazi”. Ilyenkor lehet társai mellé állítani, összehasonlítani őket a méretük, és kecsességük alapján, és ilyenkor jön el az ideje annak is, hogy megvívják az első (természetesen csak képzeletbeli) légi csatájukat. A napokon, sőt nem egyszer heteken át a kezében babusgató repülőmodellt ilyenkor már készítője régen nem egy élettelen műanyagkupacnak látja, hanem akár emberi tulajdonságokkal is felruházott fegyverrendszernek, amin talán nem is csodálkozna olyan nagyon, ha egyszer csak beindulna.

Lehet, hogy gyerekesen hangzik az előző mondatom, mégsem szégyellem, mert most már egészen biztosan tudom, hogy nem vagyok egyedül képzeletbeli játszadozásaimmal! Az Airfix Dogfighter készítőinek fantáziája is beindult, amikor apró repülőgépmodelleket választott programjának főszereplőjéül.

Képzeld el egy családi házat, amelyben ott sorakoznak a II. világháború apró modelljei. Mindenki elment otthonról, a TV-ben olyan a műsor amilyen, kiolvastál már minden jó könyvet, a videotékába sincs



kedved elzárándokolni, magyarul unatkozol, hát megrendezed a rendelkezésre álló anyagokból a magad kis saját bejáratú második világháborúját.

A kitért ablakkal, és a szőnyegen keletkezett égésnyomokkal most nem kell foglalkoznod, hiszen éppen ez a jó a számítógépes játékokban: a keletkezett károk következményeiért senki

masan kerülgeted a mélyrepülésben utadat keresztező szék- és asztallábakat, a sztratoszféra repüléseknél a mennyezetről alácsüngő lámpa búrák és gerendák fognak természetes akadályokat alkotni. Fergeteges műrepülő képességek

birtokosaként nem jelenthet egy lépcsőforduló sem különösebben

nehéz akadályt, de vigyázz, a lépcsőkorlát rései keskenyebbek lehetnek, mint a repülőgép fesztávolsága.

Amennyiben felakadsz egy-egy akadályon, sincs különösebben nagy baj, a géped nem tudod azonnal összetörni, csupán egy állapotjelzőcsík mutatja, hogy azért a végtelenségig nem úszhatod meg bénázásod büntetlenül.

A zárt térben való repülésnek igazán egyedi a hangulata, a keskenyebb zugokba már önmagában is izgalmat okozó feladat bemelegkedni, de a figyelmet nemcsak a falak és bútorok kerülgetése fogja megosztani, hanem az ellenfél állásainak felderítése, és a különböző helyeken (szőnyeg, polc, komód fölött) lebegő ikonok összeszedgetése is egy külön feladat a „nagy” feladaton belül. Ezeket begyűjtve kiegészítéd a fegyverzeted, amelyre óriási szükség is van ahhoz, hogy elérd a célokat. Néhány

objektum megkaparintása

után növekedni fog a csapásmérő erőd, ami pl. a nagyobb tűzerőben fog jelentkezni, mert az egyes ikonobjektumok megérintése után feltöltődik a gép-ágyúd, és bombák, vagy rakéták jelennek meg a szárnyak alatt. Az ikonok között — hálá az alkotóknak találhatsz javítókészletet is, amely a rövidülő állapotjelzőcsíkot fogja eredeti hosszára növesztetni, vagyis az addig elköve-

sem fog kukoricán terdepelteni, vagy a sarokba állítani.

**„Most akkor mi van?”**

Az Airfix Dogfighter tehát egy „3<sup>rd</sup> person action” játék, amelyben a bázisodról elindulva eljuthatsz a ház minden zugába, miközben szorgal-





## A programban repülhető típusok



### F6F-3 Hellcat

Tervezése úgy indult, hogy az F4F Wildcatnek lesz egy továbbfejlesztett változata. Hónapokon belül megindult a gyártása, és döntő szerepe volt abban, hogy a Csendesóceáni összecsapásokból győztesen kerültek ki az amerikai erők. Nagy számban gyártották, 42-45 között 12.000 darabot. Nagyrésztük, több mint 6.000 rep. (4947 a bevetések, 209 pedig a landolás közben) semmisült meg.



### Hawker Typhoon Ib

A légügyi minisztérium felkérésére készült. Az első 40.02.24-én repült, és 1941-ben állt szolgálatba. A hajtómű egy 2100 LE-s Napier Sabre hajtómű volt, amely képes volt ezt az együléses vadász-, és földi célpontok ellen is bevethető repülőgépet a 345 mph (555km/h) elérésére tengerszinten.



### P51D Mustang

Először 1940 októberében repült, és 42-ben kezdték el szállítani a RAF-nak, de a kisteljesítményű Allison hajtómű miatt csak alacsony szintű feladatokat bíztak rá. A Britek javaslataira szerelték fel a híres Rolls Royce Merlin motorral mely által nagyon gyorsan a II. vh. talán legjobb harci gépévé vált.



### Douglas Dauntless

Valószínűleg az egyik leghíresebb amerikai haditengerészeti hadirepülőgép, amely a II. vh. alatt szolgált. Már akkor készen voltak, amikor az USA belépett a háborúba, és egészen a végső győzelemig részt vett a harcokban.



### Hawker Hurricane

Az egyik leghíresebb RAF vadászgép a II. vh alatt. Kevesen tudják, hogy fordulékonyabb volt, mint a Spitfire, pedig ez még egy klasszikus faépítésű repülőgép volt. A brit erők támasza volt 1940-ben Franciaországban és később is döntő szerepe volt az Angliai Csata megnyerésében, amely alatt összesen 36 század tevékenykedett.



### Northrop P-61 Black Widow

A Fekete Özvegy volt az első olyan amerikai repülő, amit a kezdetektől fogva éjszakai bevetésekre terveztek. 1940-ben az éjszakai bombázások hatására merült fel az igény, a Black Widow vadász kifejlesztésére.



### Supermarine Spitfire MKVb

Kevés repülő ért el akkora népszerűséget, mint a legendás „tűzokádó”. Klasszikus alakja a szuper motorral kombinálva egy olyan harci gépet eredményezett, aminek kevés párja akadt. Nappali és éjszakai vadászként, az 1000 LE-s, 12 hengeres V-elrendezésű híres Rolls Royce Merlin motorral kergette halálba ellenfeleit.



### Fiat G50-BIS

A Freccia (vagy angol nevén Arrow) az első egyfedeles olasz vadász. A modern idők megkövetelte elvek alapján alsószárnyas, behúzható futókkal, és zárt pilótafülkével tervezték. Összesen 780-at gyártottak belőle.



### Focke Wulf Fw 190A

Együléses vadász, amely 1939. június 1-én repült először. A kipufogórendszer átalakítása után a továbbfejlesztett FW 190A-1 és A-2 1941-ben lépett a Luftwaffe kötelékébe és Franciaországban megkezdte pályafutását. Az új vadász jelentős sebességfölényrel rendelkezett, és a fordulóban is verte a Spitfire-t, amelynek egyetlen esélye a „kifékezés” volt.



### Messerschmitt Me262

Ez volt az első kísérleti sugárhajtású repülőgépe a második világháborúnak. Prototípusa először 1942-ben repült, de mivel kora későn ismerte fel jelentőségét, csak 44-ben állt hadrendbe. Összesen 1300 darabot fejeztek be, mielőtt Németországot elfoglalták 45-ben.



### Mitsubishi A6M2 Zero

A Zero volt a legismertebb Japán repülőgép, és az első olyan, amelyik repülőgép-hordozón is le tudott szállni. Az eredeti követelmények 1937-ben olyan magasak voltak, hogy azt csak a Mitsubishi vállalhatta. 1939 áprilisában repült először, amit a sokkal erőteljesebb változat az A6M2 követett 1940-ben.



### Messerschmitt Bf109E

A II.vh. legjobb gépeinek osztályába sorolt repülőgép az Me-109. Ez volt a Luftwaffe standard nappali vadásza 1938-tól 45-ig. Először a Spanyol polgárháborúban vetették be, még 1937-ben, és két évvel később már a Luftwaffe vadászainak gerincét alkotta a villámháborúban, egész Európában. 1940-ben az Angliai Légicsatában végül is alulmaradt a RAF Spitfire-elvel szemben.



### Junkers Ju-87B Stuka

A német villámháború alaptípusa a II.vh. első éveiben. Zuhanórepülés közben működésbe lépő szirénája a lélektani hadviselés egyik első képviselője, amelyről rettegett a civil lakosság. A B változat nagyon változatosan volt felszerelhető, és annak ellenére, hogy Lengyelországban és Franciaországban sikerei voltak, mégis csődöt mondtak az Angliai Légicsatában.

léseit” kijavítani. Három különböző kameránézet van a játékban, ha észleled a célpontot, a legjobb a Bombcam-et használnod, mert ez tökéletes rálátást biztosít ellenfeledre, és amely által tökéletesebb pusztítást tudsz végrehajtani. Az AD támogatja a Network és az Internetes multiplayer (8 játékos agyszálhatja egymást egy időben) kalandot is, amely elsőprőben fergetegessé teszi ezt a játékot.

Végtelen mulatságos a játék légköre, az öldöklő hangulatnak csorbitja az élet, amikor az asztal alól kivágódó és felfelé kapaszkodó vörös „jelzőcsíkot” maga után húzó repülőgépből kapunk éppen egy „halálos” sorozatot. A házat és a környezetet is te tudod megalkotni a multiplayer játékhöz a house editorral, amelyet nem kell külön megvásárolnod, mert a játék részét képezi. A szintén beépített paint editorral egyedi festésű gépeket tudsz létrehozni, és teleragasztgatni a felkínált szimbólumokkal. Teheted ezt összesen 13 típussal, melyek felsorolását a cikk melletti sárga boksza tartalmaz. A küldetés elején eldöntheted, hogy melyik oldalon kívánsz hadba lépni. Mindkét oldalon 10-10 küldetést találsz, aminek sajnos csak akkor jutsz a végére, ha sorban, valamennyi pályán teljesítetted a számodra meghatározott feladatot. Szerencsére, amennyiben már valamelyiken túl jutottál, de a kedvenceddé vált, oda bármikor visszatérhetsz nosztalgiázni, vagy bosszút állni a még gyakorlatlanabb időszakokban orrod alá gyakran borsot törő, a földön- és a levegőben járőröző egységeken. Érdekes azonban nem leragadni egy-egy pálya bővítésében, mivel a program számtalan meglepetést is tartogat a játékedvével megtisztelő gyámulán felhasználóit. A fűdőkádban járőröző tengerallattjárók, repülőgép-hordozó, a lefolyóban történő akrobatarepülés mind-mind olyan momentumai a játéknak, amiktől az emberben képes megállni az ütő. Sokunk véleménye szerint a legnagyobb hiányossága a mai játékoknak a régiekkel szemben, hogy nincs hangulatuk, hiánycikké vált az újszerűség. Nos a két számmal ezelőtt tesztelt Crimson Skies (bár azért az jóval tovább fog a köztudatban fennmaradni) és most az Airfix Dogfighter alaposan rációfól ezekre a véleményekre.

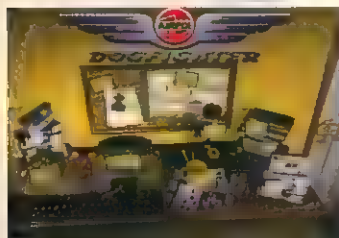
## „Na jó OK, de mivel tudóni egy ilyen repülő?”

Alapfegyvere repülőgépünknek a gépágyú. Elég hatásosan el lehet vele intézni bármit, legfeljebb a keményebb ellenfelekre több löszert fogunk elpufogatni. A vázákba és poharakba, sőt az akváriumba rejtett bónuszokhoz is úgy juthatunk, ha ezeket a tárgyakat előzetesen szétlőjük vele. Ne hidd azonban, hogy sokrétű használhatósága ebben már ki is merült.





Ahhoz, hogy akár az első feladatban is kijuthass a bázisul szolgáló szobából, (miután összeszedetted a kötelező rekvizitumokat) először is le kell vele kapcsolnod szobádban a világítást (célba lösz a villanykapcsolóra). Az ajtót nyitó kulcs megjelenése ennek az apró



"tettnek" az előfeltétele. A későbbiekben az ablak üvegét is a segítségével törheted be azért, hogy a ház kertjébe kijuthass teljesíteni az ottani feladatokat.

Mint már fentebb említettem, kiegészítő fegyvereket is összegyűjthetsz, így szert tehetsz bombákra és rakétákra is. A bevezetőben említett "rendelkezésre álló anyagok" a mindennapos háztartásban is megtalálható eszközök, pl. gyufa, ceruzaelemek és petárdák (bár ez utóbbi tartása nem tudom mennyire hivatalos), amikből összeáll a félelmetes arzenálod. A készítőik helyében erre a részre sokkal nagyobb hangsúlyt fektettem volna, nagyszágrendekkel emelné a program szavatoságát, hiszen számtalan poénos dolog kínálná magát (mondjuk a rakéta-elhárított szappanbuborék, vagy a kiöntött modellragasztó, de a többi – ennél sokkal jobb – ötletem

most nem sűtöm el, mert hátha megkeresnek, és ami pénzt kapok érte, azon megszponzorálom a posztot nektek 😊).

## Dogfight

Mint ahogyan a program neve is sugallja, komoly szerepet játszik a „dogfight”, vagyis a „légiharc”. Nem könnyű kiszűrni a tapéta, és bútortól remek álcázó háttérrel biztosító kavalkádjában, a lopakodó, apróka, de gyilkos szándékú ellenfelet. Érdemes figyelni a már említ-



telt jeltű- füstcsíkokat, amely a két szárnyvégről eregeti magát, amennyiben nem került kikapcsolásra ez a funkció. Milyen érdekes, hogy a valóságban hátrányként emlegetett „füstcsík húzás” (egyés légiharc rakétáknál, vagy a MiG-29-es hajtóművéénél) itt is mennyire

bejön! Ha már megvan, sőt szemmel is tudod tartani a kis dögöt, akarom mondani dogot, amellyel úgyse harcba kell keverednem, akkor a legcélravezetőbb taktika, amit ajánlani tudok, hogy a modellrepülőd orra mindig ellenfeled felé mutasson (☺). Na jó!

Nem bosszantalak, ezért használhatóbb tanácsot is adok. Úgy tűnt, remekül bevált az elképzelés, hogy amennyire csak lehetett kihasználtam a terep adottságait, vagyis ha kellett lemenekültem üldözöm elől

közel sem volt ennyire tisztán megfogalmazott taktika).

## Összegzés

Már utaltam rá, a program hangulata és eredeti ötlete (bár vannak, akik az Army Man széria egy oldal-hajtását látják benne) fogott meg a leginkább. A technikai kivitelezés nem lett hibátlan, apróbb bugok „színesítik” a programot. Amikor falhoz csapódunk, beszorulunk egy polcra, bizony láthatunk egy-két érdekeséget (vagy inkább furcsaságot?).



de maga a tény, hogy egy könyvespolc harmadik emeletén vacakolok gépem megfelelő irányba történő beforgatásával, valahogy tompított a kritikára kihagyezett ceruzahegyem. Egyes pályákon előfordult, hogy elkezdtem tanácstalanul körözni, nem találtam a feladatom, de ez adódhatott abból is, hogy a stílushoz kevésbé szokott „fefe” csak bénázott egy kicsit. Továbbra is sajnálom, hogy a témából adódó lehetőségek garmadája maradt ki a programból, hiszen ha már játszottunk, akkor illene tényleg szabadjára engedni a fantáziát, és nem leragadni néhány alapötleten. Ettől függetlenül még így is találkoztunk a programban éppen elég poénos megoldással ahhoz, hogy az Airfix Dogfighter-re kellemes izzel a számban emlékezhessünk vissza még évek múlva is.

Sz. JVC



külcsin/belbecs

[illegible]

## summa summarum

**Beleltem a modellragasztóba,  
és ott is ragadtam elötte**

**végítélet**  
**85%**



# EZ ÁM A NAGY SZÁM

## 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre  
előfizetsz az  
**576 KByte-ra**,  
9552 Ft helyett  
mindösze **6999**  
Ft-ért tiéd lehet a  
következő évfolyam,

**továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk**  
**A hülyének is megéri. Neked is?**  
**Akkor töltsd ki és küldd vissza!**

Előfizetéssel megrendelem az **576 KByte** című, havonta megjelenő folyóiratot  
..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.  
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám  
átvételekor fizetem ki.

Név: .....

Cím: .....

E-mail: .....

Ajándékba a ..... , ..... , ..... , ..... , ..... , ..... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ..... , ..... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

**576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132**



### 5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999.-  
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-

### PC CD-ROM JÁTÉKOK

112 O'CLOCK HIGH 11995 2999.-  
2 GOOD 2 BE TRUE PACK 16995 3999.-  
3D DREAM HOUSE DESIGNER 19999 1999.-  
3D ULTRA PINBALL 4999.-  
7TH LEGION 1999.-  
ACM 1918 9999.-  
ACTION MAN 7999.-  
ACTUA POOL 4999.-  
ADVANCED TACTICAL MISSION 11995 4999.-  
AGE OF WONDERS 11999.-  
AHX 1 11999.-  
AKCIÓJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY 1999.-  
Alex Dampier PRO HOCKEY 95 3995 1999.-  
ALIEN INCIDENT 7999.-  
ALIEN NATIONS 9999.-  
AMERICAN HISTORY 2999.-  
APOCALYPSE 2999.-  
ARCADE POOL 2 2999.-  
ARCATERA 1199.-  
ARMOR COMMAND 3999.-  
ARMORED F ST 3 1199.-  
ARMY MEN AIR TACTICS 9999.-  
ARMY MEN II 7999.-  
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN 7999.-  
ARMY MEN TOYS IN SPACE 11999.-  
ASCENDANCY 4999.-  
ATARI ARCADE HITS 2999.-  
ATF NATO FIGHTERS 5999.-  
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-  
B HUNTER 11995 3999.-  
BATTLE GROUND Collection 2 11995 4999.-  
BEETLE CRAZY CUP 9999.-  
BENEATH A STEEL SKY 4999.-  
BIOFORGE 4999.-  
BIRDS OF PREY 3999.-  
BLADE RUNNER 3999.-  
BLAZE & BLADE 4999.-  
BLUES BROTHERS 4999.-  
BREAKTHRU 3999.-  
BUG DROP 4999.-  
BURN RUBBER BIG SIX 12999.-  
BURNOUT DRAG RACING 11995 4999.-  
BUSINESS TYCOON 9999.-  
BUZZ ALDRIN-RACE INTO SPACE 4999.-  
C&C TIBERIAN SUN 9999.-  
C&C WORLDWIDE WARFARE P. 9999.-  
CANNON FODDER 2 4999.-  
CAPTAIN QUASAR 1999.-  
CAR & DRIVER 2999.-  
Castrol HONDA Superbike 2000 9995 4999.-  
CIVILIZATION II-TEST OF TIME 9999.-  
CLUEDO CHRONICLES-F. ILLUSION 9999.-  
CODENAME EAGLE 11999.-  
COMMAND & CONQUER PACK 6999.-  
CONQUER THE SKIES 2695 3999.-  
CONQUEST EARTH 11995 4999.-  
Conquest of Empire-A.O.E.Data 4995 1999.-  
COUNTER ACTION 11995 2999.-  
CREATURE SHOCK 4999.-  
CRICKET 97 9995 1999.-  
CROC 2 9999.-  
CRUSADER NO REGRET 3999.-  
CUB CHASE 4999.-  
DARK EARTH 12999.-  
DARK VENGEANCE 11999.-  
DAWN OF ACES 7999.-  
DAWN PATROL 4999.-  
DEADLINE 4999.-  
DEATHKARZ 11995 3999.-  
DEATHTRAP DUNGEON 9999.-  
DEER HUNTER COMPANION 4999.-  
DESCENT 3 11995 4999.-  
Descent To Undermountain 11995 3999.-  
DESECRATED LANDS 5999.-  
DIABLO II 12666.-

DEATH TRILLOGY 1999.-  
DINO CRISIS 9999.-  
DISNEY ARCADE FRENZY 9999.-  
DISNEY LION KING 2 11999.-  
DISNEY MAGIC ARTIST STUDIO 10999.-  
DISNEY VILLAINS REVENGE 11999.-  
DO3D WEB SZERKESZTŐ 24999.-  
DONALD DUCK M.MALARD-COLD S. 4999.-  
DREAMS 11999.-  
DREAMWEB 2995 3999.-  
DUNE2-CANNON FODDER 5495 3999.-  
DUNGEON KEEPER 2 11999.-  
DUNGEON KEEPER GOLD 3999.-  
EA TOP TEN PACK 4999.-  
EARTH WORM JIM 3D 11999.-  
ECSTATIC 4999.-  
EF2000 EVOLUTION 11999.-  
EF2000 TACTCOM 5495 1999.-  
EVOLVA 9999.-  
EXECUTIONER 11 5495 1999.-  
EXPENDABLE 11995 4999.-  
EXTREME G2 9999.-  
EXTREME RISE OF TRIAD 5495 1999.-  
EVA 18 HORNET 3.0 4999.-  
EVA 18E SUPER HORNET 11999.-  
F1 2000 9999.-  
FA PREMIER LEAGUE STARS 11999.-  
FADE TO BLACK 9999.-  
FALCON 4.0 9999.-  
FAMILY COLLECTION 9999.-  
FAMILY GAME PACK 9999.-  
FIELDS OF FIRE 11999.-  
FIFA 2000 6999.-  
FINAL FANTASY VIII 9999.-  
FLASHBACK 3999.-  
FLIGHT UNLIMITED 4999.-  
FLUX 2995 999.-  
FLY 11999.-  
FLYING CORPS GOLD 5495 4999.-  
FORCE 21 11995 4999.-  
FORD RACING 11999.-  
FROGGER 4999.-  
FURBY 7999.-  
GAME MANIA 3 9995 4999.-  
GAME MANIA 4 9995 4999.-  
GAME OF LIFE 2999.-  
GET MEDIEVAL 6999.-  
GEX 3D 3999.-  
GLOVER 2999.-  
GOLD GAMES3 11999.-  
GP 500 9999.-  
GRAND PRIX 2 2999.-  
GRAND PRIX 3 9999.-  
GRAND PRIX LEGENDS 9995 4999.-  
GRAND PRIX MASTER 1999.-  
GRAND PRIX WORLD 9999.-  
GROUND CONTROL 10999.-  
GUESS WHO 2999.-  
GULF WAR 11995 4999.-  
GUNSHIP 9999.-  
GUTS & GARTERS in dna dange 9995 1999.-  
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY 1999.-  
HALF LIFE OPPOSING FORCE 9999.-  
HARDWAR 11995 4999.-  
HEAVY GEAR II 9995 4999.-  
HELL COPTER 11995 2999.-  
HEROES OF M & M III COMPILATION 11999.-  
HEROES OF M.&M. III-S.OF DEATH 11999.-  
HEXPLORE 11999.-  
HIDDEN & DANGEROUS DATA 4999.-  
HUNCHBACK OF NOTREDAME 4999.-  
HUNTER HUNTED 4995 2999.-  
I WAR 2999.-  
INDEPENDENCE WAR 2995 4999.-  
INFANTS 9999.-  
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-  
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000 9999.-  
INTERPALY 15TH PACK 12999.-  
INTERSTATE 76 ARSENAL 9999.-  
INVICTUS 9999.-  
ISRAELI AIR FORCE 10999.-  
JAGGED ALIANCE 2 9999.-  
JOHNNY HERBERTS GP 4999.-  
JOHNNY BAZOOKATONE 1999.-  
K&S2 TEAM ALIGATOR 9999.-  
KINGPIN 11999.-  
KLÁNOK 9999.-  
LANDS OF LORE III 11999.-  
LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER 11999.-

LEGO ROCK RAIDERS 11999.-  
LEISURE SUIT LARRY CASINO 7999.-  
LEMMINGS 3D 4999.-  
LODE RUNNER 2 11999.-  
LUCKY LUKE 7999.-  
LUFTWAFFE COMMANDER 11995 4999.-  
M1 TANK PLATOON 2 2999.-  
M1A2 ABRAMS 11995 4999.-  
MAGIC & MAYHEM 11995 3999.-  
MAGIC CARPET-Hidden Worlds 11995 999.-  
MAGIC THE GATHERING 2999.-  
MAJESTY 9999.-  
MANIC KARTS 5999.-  
MASTERMIND 4999.-  
MAXIMUM ROAD RACE 3999.-  
MAYDAY 7999.-  
MDK 2 9999.-  
MECHCOMMANDER GOLD 2999.-  
MEGA3PACK VOLUME1 11995 4999.-  
MEN IN BLACK 4999.-  
MICKEY MOUSE Computer KIT 9995 4999.-  
MIG ALLEY 9999.-  
MIGHT & MAGIC VII 11995 3999.-  
MIGHT & MAGIC VIII 9999.-  
MISSILE COMMAND 9999.-  
MODERN WARFARE COLLECTION 11999.-  
MONACO GRAND PRIX 2 9999.-  
MONOPOLY(NEW EDITION) 9999.-  
MONSTER TRUCKS 11995 2999.-  
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-  
MS FLIGHT SIMULATOR 9999.-  
NAPTAR 2000 4999.-  
NASCAR PINBALL 5999.-  
NATION FIGHTER COMMAND 11999.-  
NAVY STRIKE 11995 1999.-  
NBA BASKETBALL 2000 9995 6999.-  
NBA LIVE 2000 6999.-  
NEED FOR SPEED 3 2999.-  
NEED FOR SPEED Road Challenge 6999.-  
NEXT TETRIS 9999.-  
NHL 2000 6999.-  
NHL CHAMPIONSHIP 2000 9995 3999.-  
NO RESPECT 9995 2999.-  
NOCTURNE 11999.-  
NORTH VS SOUTH 9995 3999.-  
NOTHING BUT ACTION 3999.-  
NOX 9999.-  
OUTCAST 3999.-  
OUTPOST 2 3999.-  
OVERBOARD 1999.-  
OVERLOAD COMPILATION 4999.-  
OVERLORD 4999.-  
PADDLE BASH 4999.-  
PANDEMONIUM 2 4999.-  
PANZER GENERAL II 9999.-  
PATRIOT 4999.-  
PGA TOUR GOLF 488 4995 1999.-  
PIRATES GOLD 4999.-  
PIZZA TYCOON 4995 1999.-  
PLANE CRAZY 4995 2999.-  
PLAY DOH CREATIONS 1999.-  
POD GOLD 4999.-  
POLICE QUEST SWAT 2 9999.-  
POOL SHARK 11999.-  
POPULOUS-UNDISCOVERED LANDS 7999.-  
PREMIER MANAGER 99 5999.-  
PRESCHOOL 9999.-  
PRO PINBALL-THE WEB 4999.-  
PSYCHO PINBALL 3999.-  
PUZZ 3D 1999.-  
PUZZLES 1999.-  
QAD 9995 1999.-  
QUEST FOR GLORY V 11999.-  
RAILROAD TYCOON 200 CENTURY 7999.-  
RAILROAD TYCOON DELUXE 4999.-  
RAINBOW 6-EAGLE WATCH 6999.-  
RALLY BAJNOKSÁG 3999.-  
RALLY CHAMPIONSHIP 9999.-  
RALLY MASTERS 9999.-  
RAYMAN 4999.-  
RAYMAN 2 5999.-  
RED BARON II 11995 2999.-  
RED JACK 11995 4999.-  
REDLINE RACER 11995 3999.-  
REMINGTON TOP SHOT 7999.-  
RENT A HERO 9995 4999.-  
REVENANT 9999.-  
RIDDLE OF MASTER LU 9999.-  
RIDING STAR 10999.-

RISK 2999.-  
RISK 2 9999.-  
ROLAND GARROS TENNIS 3999.-  
SABRE ACE 1999.-  
SAMMY S.HIGH HEAT BASEBALL 2001 7999.-  
SCORCHED PLANET 1999.-  
SCREAMER II 4995 1999.-  
SECRET OF THE CASTLE 5999.-  
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2 11999.-  
SENSIBLE GOLF 2995 1999.-  
SETTLERS III 9999.-  
SETTLERS III-QUEST OF AMAZONS 9999.-  
SEVEN KINGDOMS II 9999.-  
SHADOW COMPANY 9999.-  
SHADOW MAN 9999.-  
SHADOW MASTER 1999.-  
SHATTERED LIGHTS 9995 2999.-  
SHOCKWAVE ASSAULT 11995 2999.-  
SHOGO 2999.-  
SHOGUN TOTAL WAR 9999.-  
SILVER GAMES 1 COLLECTION 4999.-  
SIM CITY 2000 3999.-  
SIM PARK 3999.-  
SIMS 9999.-  
SKULL CAPS 9995 4999.-  
SMALL SOLDIERS 4999.-  
SOLDIERS AT WAR 9999.-  
SPEC OPS II 11999.-  
SPEC OPS-RANGER ASSAULT 11995 2999.-  
SPECTRE VR 5999.-  
SPEED BUSTERS 11999.-  
SPEED HASTE 4999.-  
SPORTJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY 1999.-  
SPORTS BASKETBALL 1999.-  
STAR COMMAND Revolution 11995 2999.-  
STAR TREK-BIRTH OF FED. 9999.-  
STAR TREK-HIDDEN EVIL 9995 4999.-  
STAR WARS-BEHIND THE MAGIC 11999.-  
STAR WARS-EPISODE ONE RACER 11999.-  
STAR WARS-FORCE COMMANDER 11999.-  
STAR WARS-INSIDERS GUIDE 11999.-  
STAR WARS-PHANTOM MENACE 11999.-  
STAR WARS-SUPREMACY 9999.-  
STAR WARS-X WING COLL.SERIES 9999.-  
STAR WARS-X WING VS TIE+MISS. 9999.-  
STASHOT 2995 2999.-  
STRATÉGIAJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY 1999.-  
STRATEGO 2995 2999.-  
STREET WARS-Constructor UW 11999.-  
STRIKE COMMANDER 4999.-  
SUPER BUSBY 9999.-  
SUPERBIKE 2000 9999.-  
SUPERCARS INTERNATIONAL 2995 1999.-  
SYNDICATE 2999.-  
SYSTEM SHOCK 2 11999.-  
SYRAH 9995 1999.-  
SZÁMLÁZÓ-KÉSZLETNYILVÁNTARTÓ 7999.-  
SZEX LEXIKON 4999.-  
T.A.KINGDOMS-IRON PLAGUE 4999.-  
TAROT 4995 1999.-  
Teenage M.Ninja Turtles MOVIE 4995 1999.-  
TEN PIN ALLEY 9995 2999.-  
TENKA 1999.-  
TERMINAL VELOCITY 1999.-  
TERVEZZ ÉS ÉPITS 4999.-  
TEST DRIVE 5 4995 4999.-  
TEST DRIVE 6 9999.-  
THEME PARK WORLD 9999.-  
THIEF 2 9999.-  
THOMAS & FRIENDS 7999.-  
TINTIN IN TIBET 9999.-  
TOCA TOURING CARS 6999.-  
TODDLER 9999.-  
TONKA CONSTRUCTION 4999.-  
TONKA CONSTRUCTION 2 2999.-  
TONKA SEARCH & RESCUE 4999.-  
TOONSTRUCK 4999.-  
TOTAL ANIHILATION-Battle Tactics 7999.-  
TOTAL ANIHILATION-Kingdoms 11995 7999.-  
TRAIN TOWN 7999.-  
TRIPLE CONFLICT PACK 9995 4999.-  
TUNNEL B1 9995 1999.-  
TUROK 2 11995 4999.-  
TYCOON COLLECTION 9999.-  
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999.-  
UEFA EURO 2000 9999.-  
ULTIMA IX-ASCENSION 9999.-  
ULTIMA VIII-PAGAN 4999.-  
ULTIMATE LEMMINGS 4995 1999.-



**1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576**

**Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!**

CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
DARK COLONY	1999.-
DEATHTRAP DUNGEON	1999.-
EASTERN FRONT	HIVJ
FIA 18 KOREA	HIVJ
FLIGHT UNLIMITED II	1999.-
FORD RACING	HIVJ
GRAND THEFT AUTO	1999.-
GRAND TOURING	HIVJ
INT RALLY CHAMPIONSHIP	1999.-
MIG ALLEY	HIVJ
MIGHT & MAGIC VI	1999.-
MIGHT & MAGIC VIII	2999.-
MONTEZUMA'S RETURN	1999.-
MYTH THE FALLEN LORDS	1999.-
PRO Pinball Timeshock & The Web	HIVJ
REQUIEM	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
SEGA RALLY 2	HIVJ
SPEC OPS RANGER ASSAULT	1999.-
TERRACIDE	1999.-



TOMB RAIDER 1999.-  
TOONSTRUCK 1999.-



TOUCHE 1999.-  
UFO ENEMY UNKNOWN 1999.-  
VIVA FOOTBALL 1999.-  
WARCRAFT 1999.-  
WESTERN FRONT HIVJ  
WORMS 1999.-

#### SOLD-OUT CD-ROM JÁTEKOK

ACTUA SOCCER	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
ANNON FODDER	1999.-
ANNON FODDER 2	1999.-
Champ Manager 2/F-16/J W Snooker	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
CLIP OUT!	1999.-
COAL I	1999.-
LAND OF FATE	1999.-

AMMY WHITE SNOOKER	1999.-
WICK OFF 97	1999.-
CURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SUBWAR 2050	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
Toostruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms, Atomic Bomberman/Screamers	3999.-
WOL 2	1999.-

#### CRUCIAL CD-ROM JÁTEKOK

GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
XENON II	1999.-

#### E GAMES CD-ROM JÁTEKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
CARD CLASSIC & Solitaire GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MINI GOLF	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

## JÁTEK ÉS AKCIÓFIGURÁK

COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999.-
SQUIRTERS	1499.-

HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999.-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999.-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999.-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999.-
DANDM ACTION FIG	1999.-
YOGI ACTION FIG	1999.-
TOP CAT ACTION FIG	1999.-
HKP ACTION FIG	1999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999.-
CRASH JET BOARD	2999.-
COCO BANDICOT	2999.-
KOMODE MOE	2999.-
DR. NEO CORTEX	2999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999.-
CRASH HIGH FLYING	2999.-
COCO WAVE RIDER	2999.-
DINGO DILE	2999.-
N. GIN	2999.-
N. TROPY	2999.-

#### MORTAL KOMBAT

SEKTOR	1999.-
KITANA	1999.-
JOHNNY CAGE	1999.-

BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999.-
RINGO	3999.-
PAUL	3999.-
JOHN	3999.-

MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999.-
CHUKY	3999.-
THE CROW	4999.-
PSYCHO	3999.-
PUMPKINHEAD	3999.-
HALLOWEEN	3999.-
FREDDY	3999.-
LEATHERFACE	3999.-
JASON	3999.-
SPECIAL EDITION Freddy vs. Jason	7999.-

SIN CITY	
MARV	3999.-
DEATH ROW MARV	6999.-

ZENÉSZÉK	
ROB ZOMBIE	4999.-
ALICE COOPER	4999.-

DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999.-

SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999.-
HORRID	3999.-
BLACK KNIGHT	3999.-
OGRE	3999.-
THE RAIDER	3999.-
SPELLCASTER	3999.-

SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
ZEUS	3999.-
HATCHET	3999.-
MEDUSA	3999.-

SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
THE NECROMANCER	3999.-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999.-
VIPER KING	3999.-
MANDARIN	3999.-
TORMENTOR	3999.-

SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999.-
IRON EXPRESS	3999.-
STEEL TRAP	3999.-
WARZONE	3999.-
GRAY THUNDER	3999.-

SPAWN SORTIMENT 17	
TIFFANY 2	4999.-
CLOWN 2	4999.-
MALE BOLGIA 2	4999.-
AL SIMMONS	4999.-
MEDIEVAL SPAWN 2	4999.-
SPAWN 5	4999.-



QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999.-
ATHENE	2999.-
IRON MAIDEN	2999.-

SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
CHABOD CRANE	3999.-
THE CRONE	3999.-
The Headless Horseman BOXSET	7999.-

METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999.-
MERYL SILVERBURGH	3999.-
LIQUID SNAKE	3999.-
REVOLVER OCELOT	3999.-
PSYCHO MANTIS	3999.-
SNIPER WOLF	3999.-
VULCAN RAVEN	3999.-
NINJA	3999.-

THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999.-
HOMER SOFT	4999.-
MINI BLISTER	499.-

MATRIX	
AGENT SMITH	3999.-
GYPHER	3999.-
MORPHEUS	3999.-
NEO	3999.-
SWITCH	3999.-
TRINITY	3999.-

FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999.-
QUISTIS TREPE	3999.-
IRVINE KINNEAS	3999.-
LAGUNA LOIRE	3999.-
ZELL DINCHT	3999.-
RIONA HEARTILLY	3999.-
SEIFER ALMASY	3999.-
BOX SET 1	9999.-
BOX SET 2	9999.-

TOMB RAIDER	
LARA & DOBERMANN	3999.-
LARA & SHARK	3999.-
LARA & YETI	3999.-
LARA & MOTORBIKE	3999.-
LARA & TIGER	3999.-
LARA & ALLIGATOR	3999.-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999.-
LARA IN AREA 51	6999.-
LARA IN WETSUIT	6999.-

DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999.-
WIZ PIG	3999.-
DIDDY KONG	3999.-

DANGER GIRL	
SYDNEY SAVAGE	3999.-
ABBEY CHASE	3999.-
NATALIA KASSLE	3999.-
MAJOR MAXIM	3999.-





# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

★ I'M GUYBRUSH THREEPWOOD, A MIGHTY PIRATE!

## SZEMÉLYI ISZOLVÁNY

Fejlesztő: Lucasarts

Kiadó: Lucasarts

Web: www.lucasarts.com

Minimum: P200, 32 MB RAM

Ajánlott: P266, 64 MB RAM

3D kártya: D3D, Open GL

Multiplayer: —

**S**osem voltam az a kifejezetten izgulós típus. Egyszerűen nem szeretem elkapkodni a dolgokat, csak szépen mindent nyugiban. Ám vannak az ember életében olyan pillanatok, amikor félreteszi megszokott önmagát és valami kedvéért teljesen kicserélődik. Nos, nem jártok messze az igazságtól, ha arra gondoltok, hogy a Monkey Island immáron negyedik része felfokozott lelkiállapotban ért. Azon a napon, amikor megérkezett a végleges példány a szerkesztőségbe, azonnal ki is sajátítottam és elvonultam egy sötét szobába játszani. Merthogy ugye vannak olyan pillanatok, ami-



áltak a játékban, a harmadik rész óta. Még talán azt sem tartanám erősnek: hogy alapjaiban változtatták meg a saját maguk által felállított szabványt a LucasArts emberei. Kezdetben vala' ugye egy Maniac Mansion nevű C64-es játék, ami letette az alapokat a kalandjáték fronton. Grafikus kalandjáték, point & click stílusú játék — ezek a kifejezések, mind ugyanazt akar-

szerleplőd, hogyan kell cselekednie ahhoz, hogy megoldja az adott problémáit. Sok esetben szükség lesz némi kombinatorikára, logikára, és vak szerencsére, hogy az ember rájöhesse arra, hogy mi is volt az, amit a programozók elképzelték...

a kikötőben. Ez rögtön némi önbi-zalomtörést idéz elő drága Elaine-ünk-nél, de igazán csak akkor fog padlót, amikor a város lakói a szemébe mondják, hogy ő tulajdonkép-



kor meg kell tagadni önmagad...

## Fajmeghatározás

Gondolom, ha már elkezdted olvasni ezt az oldalt nagyjából tudod, hogy mivel állsz szemben. De tényleg tudod? Engem ugyanis kicsit hideg-zuhanyként ért, hogy úgy nagyjából és teljes egészében szinte mindent kicseréltek, megváltoztattak, átvari-

ják jelenteni. Mert mi is a lényeg? Van egy előre főlvázolt történet, amiben elég nagy interaktivitással te irányítod a szereplőket. Vagyis azokat 100%-ig te irányítod, csak az események vannak előre legenerálva, és így elevenedik meg előtted egy képzeletbeli történet — olyan az egész, mint egy interaktív mese. Szóval ebben a történetben neked kell kitalálnod, hogy miként juthatna előrébb a

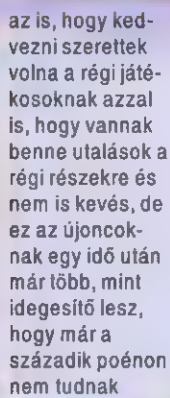
## Háromszögletű harci-aréna

A sztori onnan folytatódik, ahol a hármás részben elváltunk hőseinktől (bocs, ennél banálisabb már nem jutott eszembe). Szóval a mi kis álom páruunk Guybrush Threepwood és Elaine Marley nászútjukról visszatérve arra kell hogy rádőbbsenjenek, hogy senki, de még csak egy kőbormacska sem fogadja őket

pen meghalt. Annyi időt töltött ugyanis távol a Melée Island-tól, hogy elterjedt a város-lakók körében az a hír, miszerint a drága kormányzójuk már nem is él. Első lépésben tehát be kéne bizonyítani valahogy azt, hogy ez a hír nem igaz. És ez csak az első lépés, ugyanis jön egy roppantul fantázia-





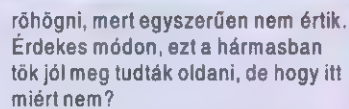


Ozzie Mandrill  
segítségé-  
vel, aki  
nemes  
egysze-  
rűséggel  
fel akarja

## Kardaki kard

Szóval, mint láthatjátok az a tendencia fog uralkodni magán a játékon is, hogy rengeteg lesz a visszautalás, az olyan történetek, amikhez elengedhetetlen az előzmények ismerete és csak pár olyan dolog

lesz, amíg a veteránoknak is  
újdonságot hoz. Azonban szerintem  
ezt is jól elcseszték a szerencsétlen  
készítők, hisz a „zenális” grafi-  
kának köszönhetően amelyek karak-  
tert eddig úgy-ahogy ismertem, azt  
most zeker, hogy meg nem mondom  
kicsoda. Hiába van benne Murray  
a koponya, Otis a kalóz, vagy Stan  
az árus, ha nem hallom a hangjukat  
meg nem mondom, hogy kicsodák.  
Szóval tők poén, tényleg, csak én  
nem tudtam nevetni rajta... Jó dolog



Erősen gondolkozóba kellett esnem az első screenshotok láttán, hogy mi az ami miatt mégsem áll nekem valahogy össze a kép, és miért van az, hogy nem tudok lelkendezni? Aztán leesett. Kérem szépen, míg a harmadik részben ugye teljesen kézzel rajzolt volt a grafika, addig most egy árva ceruzavonást se tessék keresni, mert az nincs. Hát nem tudom. Ettől úgy elment a kedvem az egésztől... De, azért elemezzük csak ki kicsit jobban, hogy miért is nem jó ez nekünk? Ami kézzel van rajzolva, és ráadásul jól is, az szép. Mert live van, mert színes, mert jó és kész. Amit meg egy csúnya, gonosz számítógép renderrel le, az rossz, hiszen pont azok a dolgok nem fognak érvényesülni, amiket egy sokkal felebb írtam. De lenyugodtam, és azt mondtam, hogy ha a többiek azt mondják rá, hogy szép, akkor legyen nekik igazuk. Mert tényleg igaz, hogy renderelhető képest, ez még nagyon szép. De lépünk tovább, mert mindenbe belekötő mechanizmusom tovább

dolgozott... Nekem azért kalandjáték a kalandjáték, hogy az icipici kis eszemmel oda kattintsak, ahová csak jó lesik. De nem azt, hogy BILLYENTŐZETTEL kelljen mozgatnom a szerencsétlen figurát és holmi gombokkal kelljen nézelődni, meg tárgyat felvenni, meg használni valamit. A Grim Fandango is itt bukott meg a szememben. Hogy lehet valamit így elszórni? De ne mondjátok azt, hogy ilyenek miatt húzom le a játékokat, ami talán még annyira nem erős, de 1 nap játék után szomorú tényre

kellett rádöbben-  
nem. Egyrészt,  
hogy 12 óra  
leforgása alatt  
már a második  
CD-n bolyong-  
tam, tehát picit  
hamar megoldot-  
tam a rejtvénye-  
ket, másrészt,  
meg előtűnt a han-  
gulat. És ezt már  
nem tudom meg-  
bocsátani sen-  
kinek sem. A



hármasban valami megmagyarázhatatlan oknál fogva megszakadtam a röhögéstől. De megállás nélkül. Egyik poénból estem át a másikba, és még a legkacifintosabb fejtevések alatt is csak kacagni tudtam. Így én néztem a legnagyobbat, amikor eltelt az első fél óra és semmi. Valami megszakadt. Röhögtem most is, amit leginkább a körülöttem lévő főszerkesztő és tördelő urak tudnának megmondani, amiből még arra is lehetne — teszem azt hozzá: tévesen — következtetni, hogy jól éreztem magam. Pedig, dehogyan. Nem akartam könyörtelen lenni kedvenc hőssémmel, de szinte minden

poén egyedül áll, rossz helyen van, és nem is veszi ki magát jól. Nem tudom, mi történhetett, de hogy nem benne van a hiba, az is biztos. Utánanéztem világ-szerte a fogadtatásának, és a fanatikusokon kívül szinte mindenki csalódott a játékban. Mondjuk ennek vannak kon-okai is a rejtélyeken kívül. Ide tartozik a hogy az utóbbi 2 év akkora mozgás volt nál, mint holmi báln rajzások, és sorba el a neves figurák. nek rengeteg közül részekhez, és most maradt egy komparatása. De tényleg

idegesítem itt, s talán már nincs is köztetek senki, aki idáig eljutott volna az olvasásban...

Szoval, hogy miért lett mégis 82%? Mert a fenti zsörtölődéseim is csak azért hangzottak el, mert ez mégis csak egy Monkey Island. Egy olyan

név, ami egyszer már letett valamit az asztalra, felállított egy színvonalat, és azért egy minőséget mégiscsak elvárna tőle az ember. Ez most nem sikerült, mert kicsit alacsonyra lett helyezve a léc, de azért ki lehet próbálni, mert annyira nem gáz. Ja, egy utolsó tipp: az installálás előtt állítsd át a területet beállítást angolra — ez segít (meg a jövő hónapban a teljes végigjátszás)...

**Bagó Péter**

**külcsín/belbecs**

LATVANTOSSAG  
JATSZKATOSSAG  
SZAVANTOSSAG  
ZENEBOLNA

## summa summarum

**Hát, erre nem is tudok mit  
mondani...**

**végítélet**

# 82%



# 4x4 EVOLUTION

★ Igazi Off-Road, MINDEN KÖTÖTTség NÉLKÜL

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Terminal Reality  
Kiadó: Take2 Interactive  
Web: 4x4evo.godgames.com  
Minimum: P-II 200, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM  
3D kártya\*: D3D, OpenGL, Glide  
Multiplayer: LAN, Internet

**2**000 a nagy áttörések éve, legalábbis mindenki valami váratlan, eddig nem létező dolog eljövételére készítette fel magát. És mit ad Isten, most tényleg bekövetkezett, vagy csak a Terminal Reality-s skacok fogtak szagot valamilyen irányból. Valahonnan kiszimatolták, hogy a Kárpát-medence közepén két csapat is dolgozik külön-külön, egy-egy igen újat ígérő és talán az eddigi legjobb Off-Road szimulátoron. Mit tehettek egyebet, ők is elkezdték fejleszteni a saját kis programjukat, de mivel a pénzből náluk jóval több terem, emiatt a fejlesztési időt is le tudják rövidíteni. Az elkészült termék a hazai versenyzőknek véleményem szerint nem fog fejfájást okozni (legalábbis a szimuláció terén.), mivel a mi termékeinket a szimulátorairól híres Codemasters vásárolta meg — talán nem is véletlenül.



különbözőek. Ezzel az újtással talán még tovább fokozható a játékeladások mértéke és a különféle „gépek” tulajdonosai, kicsit közelebb kerülhetnek egymáshoz. A játszható módzatok a következők: Versenyre kelhetünk Quick Race-ben ahol minden pálya és mindhárom nehézségi fokozat autói választhatók. Time Attack módban, ahol a leggyorsabb kör idő elérése a cél, és a relatív idő becsülésében egy Ghostcar segíti. A Carrier módban autót vásárolhatunk és eladhatunk, a versenyeken nyert pénzeket pedig tuningolásra vagy újabb verda vételére költöztethetjük.

ami nagyon meglepő, mindháromban a maximum framerate-et hajtja ki a videokártyából.

## Grafika

A Terminal Reality név sokaknak ismerősen csenghet, a Nocturne névre hallgató játék. Alkotóiról van szó, akik az első úgmond realtime (pre-renderelt.) engine-t létrehozták. Video lejátszó scanline megoldással készült, amit utoljára Amigán láttam, ebben a módszerben minden második sort kiveszik a képtartalomtól, ezzel felére csökkentve a tárolandó adatok mennyiségét. Eddig még ilyen kidolgozott és

nem szögletesek, és a felirat is tökéletesen olvasható rajtuk. Az autó és a fák által vetített árnyékok igazán valóságosak. A terep megvalósításra egy kicsit a Motocross Madness 2 megjelenítésére hasonlít, ahol is nem vesszük észre a terep textúrák illesztését, hiszen nincs is annál undorítóbb, ha ez látszik, mert a játék úgy olyan hatást kelt, mintha betonkockákon autókáznánk le-fel. A terep végtelenített, tehát nyugodt szívvel leterelhetünk a pályáról, ahol a kanyarok levágása nem számít fő bűnnek. A fák, bokrok, a felvert por és útarabok és a hangárok üveg

ablakai, mind-



A 4x4 Evolution-t a grafikai motorjairól híres cég programozói készítették, akik most az arcade stílus határát éppen súroló autós program írására adták a fejüket.

## Beállítások

A program a maga nemében úttörő, mivel megvalósította a cross platform játékmódot. Hogy ez mit is jelent? A játékot áttírták DreamCast-ra, Macintosh-ra, és a majdan megjelenő PS2-re (Európa.). Naná, hogy áttírták, abból van a haszon, ha gépfüggetlenül veszi a nép, de mielőnyöm származik ebből nekem?

A következő: vidáman játszhatok a D.C.-n, PC-n és Mac-en is amennyiben a modemre kötöm, ugyanis a telefonvonalon keresztül (ugyanazzal a game-mel) egyszerre játszhatunk úgy, hogy a platformjaink



Multiplayer módban a GameSpy szerveren keresztül játszhatunk a világ bármely táján lévő ellenfelünkkel. Sajnos a LAN-mód ebben az esetben már az enyészeté lett. Igen pozitív, hogy minden versenyző külön profilt készíthet magának, ezzel belenyúlva és összerondítva a másik állását. A program mindhárom grafikai API-t támogatja Glide, OpenGL, DirectX és

csillogó autókat nem igazán láttam, és ami nagyon meglepő mindezt a megjelenítést a program T&L használata nélkül végzi. A gumibroncsok végre

mind igen valóságosvá varázsolják, a megjelenített képet. A háttér viszont szörnyen ronda, nem tudom milyen megfontolásból tettek be egy 16millió színű 16-ra konvertált felhőt ábrázoló képet a háttérbe, amelyről már csak sejteni lehet, hogy felhő mivel szürkés rózsaszín foltok maradtak csak belőle. Ugyanez mondható el a sivatagban lévő távoli hegyvonulatról is, ami inkább egy szürke homokvárra hasonlít, mint bércektől övezett hegyvonulatra. Az autók színét egy paletta hét színéből választhatjuk ki.





## Játékmenet

A 16 választható versenypálya igen változatos, az 51-es körzettől a jeges sarkvidékig mindenfelé járhatunk. A választható terepjárók a legújabb modellek, mivel szponzor akadt bőven. Szerepelnek a Chevrolet, GMC, Ford, Dodge, Lexus, Mitsubishi, Toyota, Nissan, amely gyártóktól átlagosan 4 modell választható, természetesen három kategóriára osztva. Minden egyes autóról külön

eresz szimulátorban jobban megállta volna a helyét. A napszakok közül nappal, koraeste, éjszaka és hajnal időpontokban kelhetünk versenyre, ahol mindegyikben igen jól lehet tájékozódni. A könnyebb tájékozódás érdekében, ha szükséges a fényszórót ki/be kapcsolhatjuk. A játék irányítása igen élvezetes, nem is túl könnyű, de a játszható szinten belül van, szinte csak a kisodródásokra kell ügyelnünk. Tájékozódásunkat egy a helyes irányt



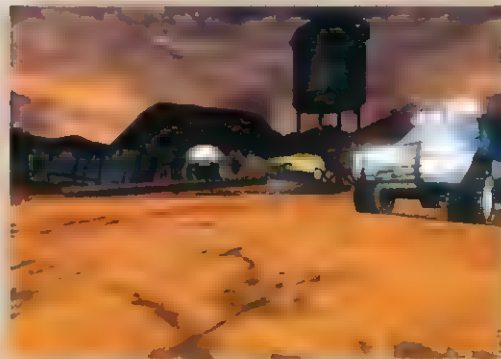
pl. lakókocsik, repülőgép hangárok, munkagépek. Az autók fizikai külső modellezése igazán jól sikerült, a kerekek, a felfüggesztés mind ugyanúgy viselkedik, mint az életben. Végre a kormányt tekerő sofőr és a kerék mozgása összhangban van, mivel az átlagos játékokban a vezető egy kis mozdulattal kitékeri a kormányt, és már kanyarodik is. A két kerék és négy kerék hajtás közötti különbség igazán meggyőző hatását egy-egy

amely nemcsak a vezetés élményét, de igen gazdag vizuális élményt is nyújt és órákra képes a székbe kötözni a játékost. Ezen kívül az aktualitását sem veszítheti el, mivel a vezetés élményét minden újratelepítés után nyújtani tudja. És nem utolsósorban végre átélhetjük egy igazán „bika” terepjáró feelingjét. Ezt egy igazi Ford Explorerrel tett kisebb túra és eme szimulátor hasonlósága miatt hangsúlyozom. A készítőik még

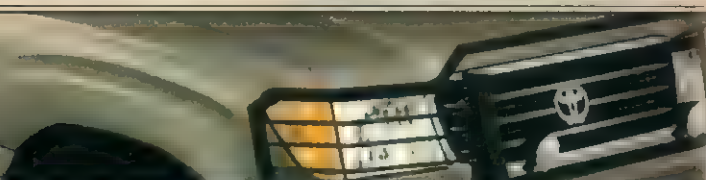


adatlapot hívhatunk le. Sajnos az igen kiváló és nemzetközileg is elismert Lada, Niva és Uaz kimaradt a programból. Az autók beállítható paraméterivel nem bombázták agyon a játékosokat, mert pusztán auto és

mutató nyíl és egy forgó térkép segíti, amelyet a menőbb játékosok ki is kapcsolhatnak. Igen nagy újítás a képernyő két oldalára bekapcsolható kilométeróra (amelyet mechanikus km számlálóval láttak el) és egy



a küllős felni által keltett optikai csalódás modellezésére is gondot fordítottak, ez elég sok programban nem látható, mivel a kerekek forgási sebessége nincs arányban az autó valódi sebességével. A verseny alatt hallható zenék kellemesek (némi metal beütéssel), de ha igazán jó



kézi váltó közül választhatunk. Ezen kívül a gumibroncs típusát és az alulkormányozottság mértékét tudjuk szabályozni, legalábbis az amatőr fokozatban. A Class 2/3-as fokozatban már a felfüggesztés keménysége és a sebességváltó áttételei is paraméterezhetők. Továbbá a fékezőerő első és hátsó eloszlása is szabályozható. Terepjárónk meghajtása: a felező, a 4x4 hajtás, és az első kerék hajtás menet közben is a 4-es gombbal változtatható. Az időjárás négy fajtája állítható be, lehet napos és ködös idő, tejszerű köd és eső. Az eső effektus megvalósítása egy

fordulatszámérő. (Az újítás az órák és a számlálók analóg volta.) Sajnos az autók sérülése kimaradt a programból, de hát „semmi sem tökéletes”. Az ütközések viszont tipikusan a játéktérmi autós programokat idézi, a lehető legkisebb ütközés hatására a jármű nullára fékeződik, ez még rendben is lenne egy úthengerrel való találkozás esetén, de az, hogy egy kaktuszt, vagy egy közlekedési táblát ne tudjunk kidönteni? A pályák kialakítása nagyon ötletes, nemcsak egyszerűen körbe-körbe megyünk a sivatagban, hanem mindenféle tereptárgy között és azokon át is,

jeges pályán érzékelhetjük, ami ugye már nem a játéktérmi minőséget tükrözi. A kézfék szintén fantasztikus a jeges úton, behúza az autó tényleg kicsúszik, és irányíthatatlanná válik. Egy kis gyakorlás után a „csúsztatott” kanyar könnyedén bevető egy kis kézfék + kormány rásegítéssel.

Nagyon tetszett, hogy autónkkal sehova sem szorulhatunk be, de ha ez valamilyen csoda folytán előfordulna, akkor használjuk bátran a H billentyűt, amely visszarakja autónkat a helyes útra. Végre egy olyan programmal találkozhattam,

eredményt szeretnénk elérni, akkor egy kicsit lehalkítjuk, hogy előtérbe kerüljön a motor hangja. Határozottan mondhatom, hogy ennél jobb és élvezetesebb Off-Road szimulátorral még nem találkoztam, kíváncsian várom a magyar visszavágást, amely vélhetően a belső vezetési érzésben fog sokkal többet adni, kérdés, hogy ez mennyire fog a játszhatóság rovására menni?

KeFe™



**külcsein/belbecs**

LATVANYOSSÁG																			
JÁTSZHATÓSÁG																			
SZAVATOSSÁG																			
ZENEBŐNIA																			

**summa summarum**

**Most az Absolute Best, de lehet, hogy ez a királyság csak egy hónapig tart**

**végitelet**

**87%**



# INSANE

★ AZ EGYIK MAGYAR BEFUTÓ...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Invictus  
**Kiadó:** Codemasters  
**Web:** www.codemasters.com/insane  
**Minimum:** P-II 233, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 500, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**H**át megérkezett a magyar visszavágás, legalábbis annak az egyik nevezője. A két csapat (Invictus-Clever's) egymástól függetlenül egy-egy OffRoad szimulátor programot fog egy időben megjelentetni. Az INVICTUS csapat által már régóta készülő, kezdetben még DOS-os program, mára már a legjobbak közé verekedte fel magát. Mivel konkurencia csak itthon akad, ezért a világszerte folytatott küzdelem a két magyar csapat között fog eldőlni.

Sok próbálkozás történt már élethű autós szimuláció elkészítésére, amely kísérletek közül van, amelyek bejött, például a Viper Racing, és még említhetném egy másik stílus képviselőjét az NFS5-öt is. Azonban a fenti programok mindegyik sportautók szimulációjára lettek kihegyezve. Az Offroad vagy éppen sima terepjárós játékok, eddig csak a játéktérmi, „pitty-putty árkdád” színvonalat pendítették, amely igen messze járt a szimulációtól. A nagy áttörés a 4x4 Evolution volt, amely inkább a grafikájával aratta a babérokat, de már néhány szimulációra utaló elemet is felfedezhettünk benne. És akkor jöttek a magyarok... Az Invictus programja célirányosan arra készült, hogy a lehető legjobb fizikai szimulációt nyújtsa, és az autót vezetőnek valóban az legyen az



érzése, hogy egy valós terepen, egy valódi autóban autókázik.

A játékban húsz OffRoad jármű áll a rendelkezésünkre, amelyeket persze folyamatosan adagol a program. A választható járművek öt kategóriába sorolhatók: Sport, 4x4, Teherautó, Pick-up és extrém. Láthatjuk, hogy a program

manuálisan is beállíthatjuk, de jobban járunk, ha az Auto módot választjuk, mert így a gépünk teljesítményéhez mérten a legjobb minőségű és a lehető leggyorsabb megjelenítést kapjuk. A terep-

## Capture the Flag

Keressd meg és vedd fel a zászlót és tartsd meg, hogy pontokat kapj. Úgyes manőverezéssel próbáld elkerülni az ellenfelekkel való ütközést, így nálad marad a zászló. Menj át a megjelölt kapun, hogy bónusz pontokat kapj. El is lophatod másoktól a zászlót, ha beléjük rohansz. Az nyer, aki először eléri a kitudzott pontszámot.

## Destruction Zone

Foglald el a king zone-t vagy ütközz az ellenfelekkel a pontszerzéshez. Távolodj el king zone-tól, hogy lendületet vehess, és menj bele azokba, akik ott maradtak. Minél erősebben mész beléjük, annál több pontot kapsz. Az nyer, aki először eléri a kitudzott pontszámot.

## Gate Hunt

Menj át minél több kapun, hogy nyerj. Ha valaki átmegy egy kapun, az lezáródik, másikat kell keresni. Bármilyen sorrendben átmehetsz rajtuk. Az nyer, aki a legtöbb kapun megy át a játék során. A versenynek akkor van vége, ha minden kapu elfogy.

## Return the Flag

Keressd meg a zászlót, vedd fel és vidd vissza a kiinduláshoz, hogy pontokat kapj. Kerüld el az ellenfeleket, hogy nálad maradjon a zászló. Úgy tudod másoktól ellopni, hogy nekik mész. Az nyer, aki visszaviszi az utolsó zászlóját is.



által átfogott kategóriák akkorak, amelyek még eddig egyetlen programban sem szerepeltek. A játék örülni sok újdonsággal rendelkezik. A telepítést több nyelven is elvégezhethetjük, installáció során választhatunk egy teljesen magyar módot is, ahol az összes szöveg kiírása, és beszéd magyarul hangzik el. Nézzük a grafika beállításait! A program támogatja a T&L-t, amely használata még csak most kezd elterjedni. A

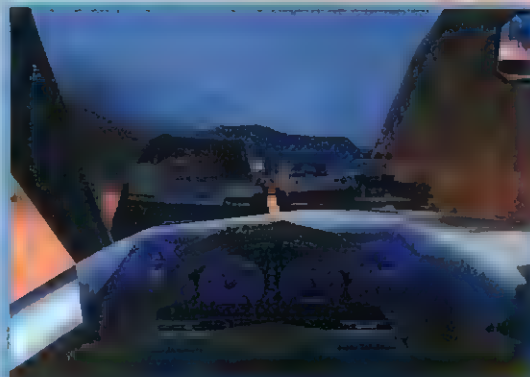
felbontást egészen 1280x1024-ig fokozhatjuk, akár 32-bites színmélységben is. A grafika részletességét befolyásoló paramétereket, amelyek: environmental mapping, árnyék, füst, keréknyomok, látótávolság, tárgy/talaj, ezek kidolgozottságát

tárgyak konfigurálását szintén saját ízlésünk szerint állíthatjuk be, be/ki kapcsolhatjuk az állatokat, fákat, tócsákat, az esőt és a könnyebb tájékozódáshoz szükséges tippeket. A grafika egyedi megjelenítéséhez tartozó belső és külső tükörket szintén ki/be kapcsolgathatjuk, a beállítás menüben.

## Szimuláció

A program két üzemmódot támogat, amelyek single és multiplayer. Az egy játékos üzemmódon belül választhatunk: bajnokság, gyors verseny, gyakorlás módok között. A többjátékos üzemmód igen rendhagyó és formabontó, hiszen az eddig csak LAN-on vagy interneten játszott FPS játékmódot, pl. Capture the Flag, Return the Flag módokat implementálták egy terepautó szimulátorba, amellyel a játékidőt megnyújtották, és a program megunhatósági rátáját is feljebb nyomták.

Az eddig megjelent „autós” programok által eddig nem alkalmazott és igencsak újdonságnak számító hálózati játékmódok a következők:





2000. december #117 **576**KByte **69**



# FIFA 2001

## ★ SZÓHOZ JUTOTT JÁTEKOSOK

### SZEMÉLYI IGAZGATÓ

Fejlesztő: EA Sports

Kiadó: EA Sports

Web: www.easports.com

Minimium: P-II 300, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 433, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

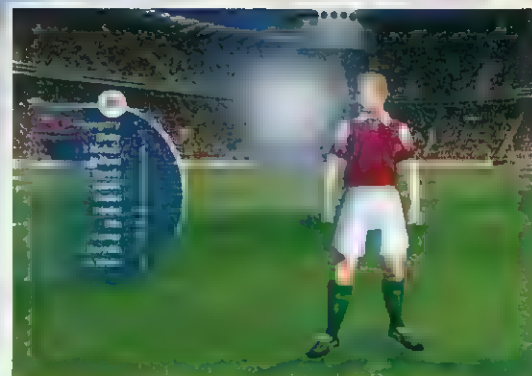
Multiplayer: LAN, Internet

**M**ielőtt bármit is írok szeretnék idézni egy pár-sort egy korábbi írásból, egészen pontosan az 576 KByte októberi számából:

„Mindent összegezve jó lett az FIFA Premier League Stars 2001, mert végre formabontó. Elsőre talán ez nem látszik rajta, de aki évekig játszott hasonló játékokkal, érezni fogja a változásokat. Sők apróság újult meg a játékokban és jómagam ennek határozottan örülök, mert valljuk meg már lassan kezdett unalmassá válni a megszokott séma. Ami egy ilyen kötött és tradicionális játékban megújítható és javítható, azt az EA Sports elkezdte javítani és megújítani.”

Megmondom őszintén nem gondoltam, hogy egy hónappal később, már egy gyökeresen átalakított és megváltozott FIFA 2001-et fogok tesztelni. Még mindig nem tértem magamhoz, mert a játék olyan szinten változott meg, hogy ehhez képet a Premier 2001 csak egy apró experimentális utazásnak tűnik. Annyi féle új dolgot tapasztaltam, hogy azt sem tudtam elsőre, milyen sorrendben írjak rólok. Talán az lesz a legegyszerűbb, ha a leghasznosabb és leglátványosabb újításokról szólok.

A menüpontok azok a részei a játéknak, ahol a legkevésbé lehet alapvetően változtatni bármit is. Ez a jól megszokott rendszerben a különböző bajnokságok és



mérkőzések között enged szelektálni. Ha külalakra osztályozzuk a dolgot, akkor is csak jót mondhatok, de nem győzöm hangsúlyozni, a FIFA sorozatban a legstagnálób és legbiztosabb pont a menüpontok magas színvonala. Lassacskán már nem is kell foglalkozni vele,

mert a leghálatlanabb téma minden tesztelőnek. Alig akad valami, amiről írni lehetne. Jó sok a nemzeti tizenegy és még több a klubcsapat a játékban, de valahol ez nem meglepő, hiszen mindig is ismertető jele volt az EA Sports játékoknak a tartalmi mélység és

élethűség. Sokkal inkább érdemes egy kicsit beszélni a játék hangulatáról.

Már az intró alatt átjön, hogy kicsit jobban koncentrál a hangokra a játék. Bár tény, hogy az intró még mindig ezt a „legszebb pillanatai

a focinak” elképzelést követi, már itt hallani, hogy a játékosok hangja és különböző megnyilvánulásai fogják a hangulat gerincét képezni. A játékban végig rengeteg alkalommal hallani a játékosokat cáromkodni, szikkozódni vagy akár tanácsokat adni a csapattársaknak. Nemrég láttam egy műsort valamelyik műholdas csatornán, ahol a készítőket azt mondták, hogy a jobb szimuláció és hangulat érdekében egy speciális szoftverrel kifejlesztették, hogy minden játékos hasonlítson a valódi énjére. Ezt ellenőrizve azért én nem jutottam ennyire egyértelműen pozitív eredményre. Inkább azt mondom, hogy a világ legdivatosabb, legismertebb játékosai

tényleg hasonlítanak a valódi énjükhöz, de ez kb. 30 játékos után kimerül. Ha csak egy kicsit is kevésbé ismert csapathoz érünk (mint mondjuk kis válogatottunkhoz), azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy bizony fel kell mutatni valami tudást még ahhoz is, hogy itt legyen arcunk, nemcsak a nemzetközi fociporondon. Azt, hogy a játékban csak a legjobbak felismerhetők, teljesen érthető, de kicsit igazságtalan azt nyilatkozni, hogy bizony minden focista, mintha tükörbe nézne, úgy lejjön a képről.

A hangulati elemek magánál a mérkőzésnél csúcsosodnak ki a legjobban. Itt olyan megoldásokkal találkozni, melyek pár évvel ezelőtt még elképzelhetetlenek voltak, mind a játékosok, mind a fejlesztők számára. Az első dolog, a pályát körülvevő közönség. Szép és zászlőgyileg is korrekt. Mindig az épp megfelelő csapat lobogói lengenek, néhol még címerekkel is. Sajnos, a magyar zászló a játékban egyszerűen piros-fehér lett, így ne várjátok, hogy a nemzeti lobogót bárhol megpillantjátok majd. Ami nekem a legjobban tetszett újítás szempontjából, az a pályát körülvevő események „megelevenedése”. A stadionban vannak rendőrök, edzők, tévések és természetesen melegítő







játékosok is. Még ez sem lenne újdonság, de az már igen, hogy ezek mind-mind külön mozognak! Az edző integet, a melegítő játékos nyújt az alapvonalnál, az operatőr meg követi a labdát a kamerával! A rendőrök nézelődnek a közönség felé, de ha mondjuk rárúgjátok a labdát és a kapu fölött a közeli útkeréksíndol, bizony néha-néha odafordulnak és bámulják a bogyót. Nagyon sokban hozzájárul a játék jó alaphangulatához ez a pálya



natban szokatlan lehet, de lassacskán teljesen átáll az ember szeme és észre sem veszi, hogy sokkal nagyobbak a játékosok és

A kapusok szinte már tökéletesen mozognak. Rajtuk már nincs nagyon mit javítani, de a mezőnyjátékosok is (egy-két fura rúgástól eltekintve) gyakorlatilag teljesen rendben vannak mozgáskultúra szempontjából. Nagyon-nagyon jó, látni, hogy a

készítők sok olyan apróságra is odafigyeltek, melyek egy valódi mérkőzésen már megszokottak, de valahogy teljesen kimaradtak a számítógépes játékokból. Ilyen például a játékosok körülnézése egy passz előtt. Ha megnézik egy ismétlést látni, hogy amikor átveszik a labdát.



körül mozgás. Még a fotóriporterek is megmozdulnak néha, ami már-már lassan irreális a valósághoz képest. A közönség buzditása is teljesen élethű, bár én még mindig várom, hogy egyszer meghalljam a „Magyarok! Magyarok!”- kórust, de sajnos ebben a programban sem találkoztam velük. Némileg vicces volt viszont, hogy amikor a Lisztes Krisztiánnal kihagytam egy tizenegyes, Ő angolul kezdett el cáromkodni. Lehet, hogy már elfelejtett magyarul odakint?!

A játszhatóságban, szintén egy gyökeres változást látni, már a mérkőzés első pillanatában. Az EA Sports szakított a jó pár éve megszokott kameraállással és egy kicsit játéktérmi kontrosra csinálta a szöveget. Ez az első pilla-

közelebbről látni  
mindent, mint bár-  
melyik FIFA játék-  
ban eddig.

Kezelhetőség szempontjából nem nagyon változott semmi, a jól megszokott gombkiosztással tudunk passzolni és löni. Szintén sok médiumban találkoztam egy másik hírrel a játékról, amit már sokkal egyszerű-

műben érezni, mint mondjuk az arcvonások élethűségét, ez pedig a játékosok mesterséges intelligenciája. A focisták sokkal többet „gondolkodnak” és ennek megfelelően több látványos és hasznos dolgot



felnéznek, hogy merre rúghatnák tovább. Ez persze ugyanígy érvényes visszafelé is, mindenki figyeli a labdát, akármerre is legyen



a pályán. Az is tetszett, hogy sokszor a játékosok már akkor „hisztiznek” a kapott gól miatt, amikor még nincs



benn a  
labda

minden újabb FIFA játéknál megpróbál becsempészni valami újdonságot, több-kevesebb sikerrel.

A FIFA 2001 nagyon jó. Barómi jól játszható, élethű és leginkább hangulatos. Rengeteg apró részletbe lehetne még beleárazni ebben az írásban, de úgy gondolom, hogy ennek semmi értelme nem lenne, mert aki eddig is FIFA-rajongó volt, az úgyis érzi majd a különbséget, aki viszont most játszik majd először vele, annak úgyis minden újdonságként hat. Ha engem kérdeztek, minden régi focit fel kell, hogy váltson idővel ez a program. Nálam már csak egy dolog miatt okoz fejfájást a játék: nem tudom eldönteni, hogy ezzel vagy a Premier 2001-el játszasként kell?

-Adam-

[illegible]



# CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

★ MÁR CSAK A SAJTÓ HIÁNYZOTT...!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SI Games  
Kiadó: Eidos Interactive  
Web: [www.sigames.com](http://www.sigames.com)  
Minimum: P133, 32 MB RAM  
Ajánlott: P200, 64 MB RAM  
3D kártya: —  
Multiplayer: —

**A** mint arra már régóta számítani lehetett idén is megjelent a CM sorozat legújabb tagja. A júliusi számunkban ismertett Championship Manager 99/00-hez képest az új rész megtartotta az előd erőnyeit, ezért itt csak az újdonságokat veszem számba. Márpedig ezekből van bőven: Kezdjük mindjárt a legelején. A választható bajnokságok száma ugyanis az előző részben szereplő tizenhatról, huszonhatra nőtt. A tíz új liga ugyan nem tartozik a világ labdarúgását formáló tényezők közé, de hogy színesítse kedvenc programunkat, bekerült az ausztrál, a horvát, a finn, a görög, az észak-ír, a lengyel, az ír, az orosz, a török, és a walesi bajnokság is a játékba.

Bár ezek minden bizonnyal jó szórakozási lehetőségeket nyújtanak majd, mégis meg kell említenem, hogy jelentősen megnövelték a játék helyigényét. Az előző résznél is többen sokallták azt a 0,6 gigányi helyet, nos a mostani verzió jelentősen többellett 1 gigányi(!) helyet foglal el gépünkön. A sok liganak továbbá olyan hátránya is van, hogy a jóval nagyobb adatbázis kezelése, jócskán lelassította a játék menet sebességét, ezért számos ponton csökkentenem kellett menet közben a game-val szemben támasztott igényeimet (természetesen ez nem vonatkozik a legújabb erőgépekre,



csak az „idejétmúlt” PII-300-asokra — ha lenne kedvem, akár kinomban röhöghetnék is ezen!).

Sokan észrevehették, hogy bekerültek a játékba olyan bajnokságok is, mint az észak-ír, finn, vagy a walesi, a magyar pedig kimaradt, holott



azért a csapataink rendre túljutnak ezeknek az élbajnokságoknak nem nevezhető pontvadászatoknak a győztesein. Nos ahogy én a játék hivatalos homepage-én kutattam, az a lehetőség, hogy a most már ismét NB1 névre hallgató hazai

bajnokság csapatait vezényelhesük sikerre, még erősen kétséges. Ennek nagyrészt az az oka, hogy hazánkban sokkal kisebb igény mutatkozik a játék iránt, mint mondjuk Walesben, Nagy-Britanniában vagy más országokban, amelyek ligái megtalálhatók

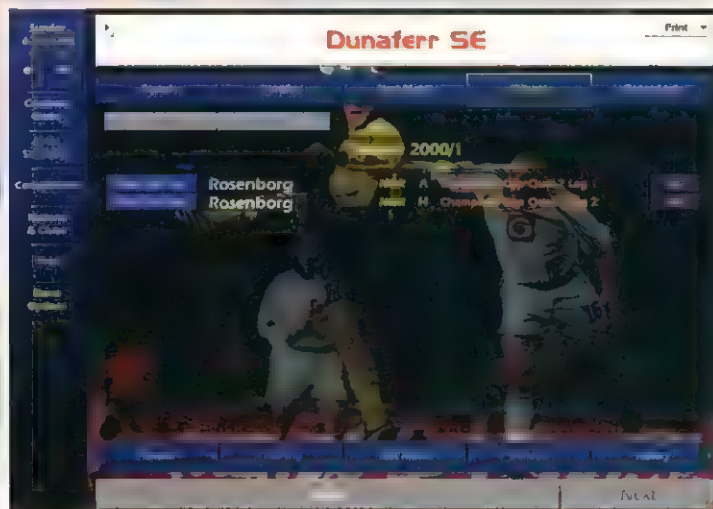
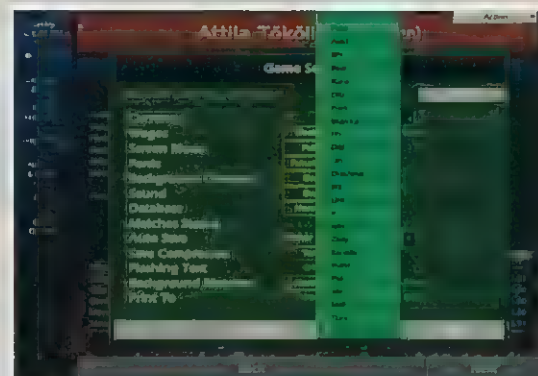
a programban, akármilyen jelentéktelenek is. (Ismét győzött a pénz, és mi szokás szerint ebben a versenyben a rövidebbet húztuk, húzzuk, és fogjuk húzni még nagyon sokáig — sajnos!). A Championship Manager 00/01 természetesen

nem az előző rész felturbózza néhány új ligával. Minden évben, amikor megjelenik az arra az évre kiadott verzió, hajlamos azt hinni az ember, hogy ez a fajta grafikai megoldás, és részletesség nem tud tovább fejlődni. Nos megint csak

téved a szkeptikus, mert a játék mind a mérkőzéseken, mind pedig a mérkőzések közötti intervallumokban kellemes meglepetéseket okozott.

A mérkőzések során két fő változást lehet észrevenni. Az egyik, hogy a kommentátor szövege jóval változatosabb lett (hangja még most sincs, de ez a játék eddig sem ezzel hódított). Az új verzióban a közvetítő már olyanokat is mond (persze nem magyarul), mint pl.: „Micsoda fantasztikus ollózás!” Ilyen és ehhez hasonló bravúros mozdulatsorok leírásával töltötték ki a már megszokott szimpla szövegrészeket. A meccsek közbeni ordítózás, felhőrdülés talán még ennél is kevesebbet változott, ami viszont nagyon tetszett, hogy a törököknél, braziloknál, különböző afrikai csapatok ellen vívott meccseken, az unalmasabb részeket tam-tam dobokkal, és más törzsi ütőhangszerekkel fűszerezték.

Ami azonban számomra jóval izgalmasabb a mérkőzések hangulatteremtő elemeinél, az a







mérkőzések utáni statisztika meglepő részletessége. Teljesen új kategóriák jelentek meg, amelyek természetesen a játékosok képességeinek minél sokrétűbb feltárását szolgálják.

Az új szempontok:

1). Hány százaléka jutott el a rendeltetési helyére az adott játékos passzainak. Ez különösen fontos a védők és középpályások esetében. A védőknél azért, mert senki sem szereti, ha a kedvenc középhátvédje az ellenfél csatárához passzol, a középpályásoknál pedig azért, mert az ő passzaiból lesznek a góljaink.

2). A meccsenkénti szerelések száma. Ez az adat is főleg a védőknek, és a középpályásoknak fontos, bár ha egy csatár jeleskedik benne, az semmiképpen sem hátrány. A védőket nem kell magyaráznom, őt tulajdonképpen ezért „tartjuk”. Ha valaki olyan taktikával játszik, amiben kevés védő szerepel (pl. három, de én már játszottam két védővel is), akkor viszont nélkülözhetetlen, hogy olyan középpályás sora legyen, ami legalább részben megszüri az ellenfél támadásait.

3). A harmadik új szempont arra vonatkozik, hogy a játékos mérkőzésenként hányszor vitte el a labdát az ellenfél mellett, vagy hányszor tudta magát cselekkel túlverekedni. Ezt az adatot célszerű figyelembe venni támadó középpályás, és csatár esetén.

4). A játékosok kapura lövéseinek sikerességére vonatkozik, amit százalékokban mutat meg nekünk. A góljain kívül leginkább ez az adat az, ami csatáraink teljesítményét

jellemzi. Mellesleg ezen még változtatni is tudunk, hogyha gyenge százalékban mennének kapura a játékosunk lövései, akkor egyszerűen az edzés menüben be kell raknunk a „shooting” kategóriába, ahol külön a kapura lövéseket gyakoroltatják.

A játék talán egyik legjobb újítása a sajtó beillesztése a játékba. Az eddigi verziókban, az élettől szöges ellentétben, ahol mindig is van



néhány jól értesült paparazzo, az újságok csak szórványosan említettek meg egy-két várható átigazolást. Az életben ezzel szemben, a média nyilatkozatháborúktól, átigazolásoktól, várható személycseréktől hangos. Nos ezt a gyakorlatot ültették át az SI programozói most sikerrel a CM3 00/01-be. Még izgalmasabb, hogy a csapatunkat érintő adott kérdésben mi is reagálhatunk a dolgokra, legalábbis az esetek nagy többségében. A játékban az is túlkrozi a valóságot, hogy egy-egy elhamar-

kodott kijelentésünk egész kis lavinát képes elindítani. Ha például elmarasztalóan nyilatkozunk a klubról, akkor rögtön a klubelnök, vagy a részvényesek intéznek ellenünk kirohanásokat. Ez ahhoz vezet, hogy a játékosok nagy része, a klubon belüli helyzet miatt morális mélypontra süllyed, ami a teljesítményükre is kihatással van. Ha viszont a játékos ennek ellenére is a kezdő tizenegy tagja marad

(mert nincs jobb nála, vagy hogy visszanyerje az önbizalmát), akkor a kedves újságírók hada rögtön kikiáltja tehetségtelen, nem a csapatba illő játékosnak. Ezek után is adódik még lehetőség, például ha akarjuk, akkor meg is védhetjük a játé-

kost, ám akkor az újságírók egyből elkezdik a mi hozzá nem értésünket firtatni, és így tovább és így tovább...

Térjünk vissza időben még egy kicsit ahhoz a pillanathoz, amikor összeveszünk a klub vezetésével. Ekkor a játékos még mindig választhat, hogy esetleg állást foglal-e valamelyik fél mellett. Mindkettő megoldásnak meg vannak a káros hatásai. Ha az elnökség mellé áll, könnyen lehet, hogy kikerül a kezdő tizenegyéből, vagy esetleg a B-csaphoz küldjük

másnap edzeni. Ha mellénk áll, akkor az elnökség fordul pillanatok alatt a játékos ellen, és akkor szégyen majd ettől éri el a morális mélypontját. Ebből az következik majd, hogy rosszul fog játszani, és így el is kell távolítani a csapatból.

Mivel sosem tudunk kielégíteni minden felet, így a vitás kérdésekben jobb pártatlanként szemlélni a dolgokat. Az csak egyszer fordult velem elő, hogy ilyen esetben mindkét fél ellenségének kiáltott volna ki. Minden esetre ez is megtörténhet, ezért jobb, ha megpróbálunk valahogy az arany középúton maradni.

Az új igazolásokkal, személyi változásokkal, anyagi helyzet megváltozásával nem foglalkozom most sokat már csak azért sem, mert természetesen, hogy ezt mindig megújítják. Itt inkább egy olyan hibára hívom fel a figyelmet, ami engem is meglepett: köztudott ugyanis hogy a Real Madrid C.F. nem dűskál jelenleg az anyagi javakban, és ehhez képest a játékban a „világ” leggazdagabb klubjai között van. Hmmm! Nem ehhez szoktunk!

Ez azonban csak EGY hiba, a MIL-LIÓNYI újítással, és a többi megbízható adattal szemben, amire sajnos itt most nem jutott hely. De tett már bármit is valaki, ami hibátlan? A CM00/01 attól még ugyanúgy a legjobb marad!!!

Szőcske



**külsőin/belbecs**

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENÉBŐLŐNIA

**summa summarum**

**Megőrizte vezető helyét.**

**végítélet**

**85%**



# MICROSOFT LINKS 2001

★ PÓZOLJ, LÓBÁLJ, LENGESS, ÉS ÜSS!

## SZEMÉLYI ISMERTETŐ

Fejlesztő: Microsoft

Kiadó: Microsoft

Web: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

Minimum: P233, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM

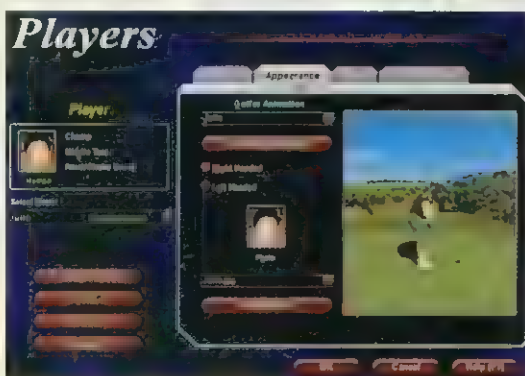
3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Szerintetek mennyien golfoznak itthon? Nem sokan, ugye? Én mindössze két pályáról tudok kis országunkban, ahol eme úri sportnak hódolhatnak rajongói. Persze könnyen lehet, hogy ez ügyben az én ismereteim hiányosak, ettől függetlenül tény, hogy kevesen jártasak ebben a sportágban. Az anyagi vonzatokról már nem is beszélnek, hiszen egy jobb ütő-szett kisebb vagyonokat emészthet fel, így az ország lakosságának elenyésző százaléka engedhetné meg magának a „bevásárlást”. Kulturális háttérünk sincs meg a sporthoz, egyszerűen kimaradt nálunk az egész, úgy ahogy van. Talán pontosan ezért érdemes a Links 2001-et mindenkinek kipróbálni, aki csak megteheti. A program sokkal több egy egyszerű golfjátéknál. Sokkal összetettebb és komplexebb, mint bármelyik elődje, így az is hosszú órákig lengetheti az ütőket, aki még az életben nem játszott ilyen típusú programmal.

A Microsoft szimulátorairól köz tudott tény, hogy már-már fájdalmasan élethűek. Amikor először megpróbáltam például a Flight Simulator 2000-el játszani (annak ellenére, hogy van némi szimulátor tapasztalatom) gyakorlatilag már a felszállást követően nem nagyon tudtam mit kezdeni a játékkal, különösen a nagyobb utas szállító gépek

nél. Később persze megtudtam, hogy maguk a pilóták is ezen a szoftveren gyakorolnak olykor-olykor, így feladtam a küzdelmet. Amilyen komoly szimulátort lehetett csinálni a repülésből, legalább annyira sikerül a golfnál is magasra tenni a léceket. Akármilyen furcsán hangzik ez tulajdonképpen egy golf szimulátor. A gépígye a játéknak mondható magasnak, de nálam egy 433-as PII, 64 Megás gépen volt tesztelve és kifogástalanul futott, persze különösen ebben a játékban sok mindentől függ a dinamika és a képi látvány. Ha például valaki az ütő-



seit a lehető legtöbb szögből szeretné követni, akkor legalább 8-9 kamera képét nézheti egyszerre, és ilyenkor belassul a legjobb gép is, különösen akkor, ha szoftveres a grafikai mozgatás, nem 3D-s. Mégis azt mondanám, hogy aki teheti, használja a kártyát, mert sokkal szebb és élethűbb a kép, bár eme utóbbi összetevő végig jelen van bárhova is tévedünk a játék menürendszerében. Nem nagyon spóroltak a helytel a készítő a nyers adatok tekintetében, ennek jele a 4(!) Cd-lemezterjedelem, bár ez a szimulátoroknál nem meglepő, mégis már játék előtt érződik, hogy valami nagyon



aprókékos és látványos dolgot rejtene a lemezek

A másik nagy pozitívum a programban az igényelt lemez hely méretének rugalmassága. A program az alapvető 3 installálási szint mellett, lehetőséget ad arra, hogy azokat a játékosokat és a hozzájuk tartozó hangokat, mozdatokat, melyeket nem használunk egyszerűen kivegyük a programból. Ezt az opcióknál tehetjük meg, és mivel ez játékosonként akár 20 Mega is lehet, a kisebb vinyóval rendelkező arcoknak is megmarad a lehetőségük a golfozásra. A programban komoly szerepet kaptak a videók is, melyek pontosan nekünk készültek, vagyis azoknak, akik

nem nagyon ismerik a golf alapjait, történetét, kialakulásának fontosabb pontjait. A pályáktól kezdve a nosztalgikus történelmi filmig minden akad itt, így akár órákat is eltölthetünk a programban a nélkül, hogy virtuális ütőnket egyáltalán meglendítenénk.

Ezeknél a játékoknál nagyon fontos egy olyan menüpont, melyben megtanulhatja az ember az alapokat. Itt talán az eddigi legjobb, legérthetőbb és átláthatóbb módon lett megoldva ez. Nem



tudom elképzelni, hogy minimális nyelvtudás mellett lenne olyan, aki nem értené meg előbb-utóbb a legalapvetőbb szabályokat. A menüpont használhatóságához már csak egy plusz az, hogy a program intelligens módon felismeri a játék közben is, hogy a golfnak épp melyik része nem megy nekünk, és ott helyben felajánlja a segítséget. Magyarul: ha kéthárom alkalommal nagyon rosszul célzott ütést eresztünk meg, megkérdezi a gép, hogy lenne-e kedvünk az erről szóló részét elolvasni a „tankönyvnek”. Ezzel azt a jól megszokott problémát lehet elkerülni, amikor nem tudunk valamit megoldani, de a szakkifejezést nem tudjuk hozzá és a kétszáz oldalas segítségben tanácstalanul







átcsúsztok a jelölt pontot, akkor bizony balra, jobbra vagy magasságban el fog térni az ütés az eredeti céltól. De hát ettől nehéz a golf. Amikor eljutottatok egy megfelelő közelségig, ahol már a fű nyírása is más, ott a gép négyzethálósan is ábrázolja a felületet, hogy az utolsó ütéseknel belekalkulálhassátok a felszíni formákat is. Egy balra lejtő pályán evidens módon jobbra kell elűtni a labdát, hogy a pont egyenesen előttünk lévő lyukba beleessen.



keresgélünk hosszú percekig.

Maga az „akció” része a programnak is egyszerű és érthető kezelés szempontjából. Persze itt is lehet csak úgy ördömgölofzni, de benevezhetünk egy virtuális bajnokásra is. Miatán eldöntöttük, hogy kivel, hogyan és mit játszunk, a program legjobb és legszebb részénél, magánál a játéknál lesz talán a legkevesebb problémánk (persze csak akkor, ha tisztában vagyunk minden szabállyal). A gép az éppen aktuális lyukról rögtön ad ütés előtt egy madártávlati rajzot, melyen berajzolja az általa elképzelt útvonalat a labdának. Eltart majd egy ideig, mire megtanuljátok, hogy melyik út milyen távol-



ez a vonal eléri a felső jelzést (12 óra irányban) az ütésskálán akkor kell elengedni a bal gombot. Ezzel irányítottuk a hátralendítés pontosságát. Ezután elindul a vonal visszafelé, ez maga az ütés lendítése, melynél a kijelzőn alul 6-óra irányban ismét megkezdte az ütésmérést. Ezután a kijelzőn de ha előtettek

érthető és könnyű, ráadásul az egész nem tart tovább 3 másodpercnél. Ha mindent jól csináltatok, akkor a labda az általunk elképzelt irányba fog repülni. Ha bármelyik résznél kicsit

Na, magáról a játékról ennyi elég, a lényegyet úgyis inkább kitapasz-  
talni fogjátok, mint itt megtanulni.  
A játéknak ebben a részében a  
program a lehető legtöbb segítsé-  
get megadja az ütéshez, mindent  
kifir az időjárástól kezdve a pálya  
különböző pontjai magasságáig a  
lyukhoz képest. Grafikai szempont-  
ból is nagyon szépek a meg-  
oldások, a játékosok mozgása  
pedig szinte filmhez hasonló. Ennél  
alig-alig lehet jobban kihasználni  
a motion-capture által adott  
lehetőségeket. A versenyzők  
beszólásai és káromkodásai is  
jópofák, nem is beszélve a pályát  
körülvevő atmoszféra  
megteremtéséről, ami szintén kifo-  
gastalan. Ha eleget vártuk néha-



ságra hord, bár a gép mindig a legaktuálisabb útfőt adja majd automatikusan. Ha ez az útvonal nem elég, akkor egy profi játékos elképzelését is meghallgathatjuk a „Pro Tipp” pontban a jobb végéremény érdekében. Ezután kell elútnunk a labdát.

Maga az ütés folyamata kicsit nehézkes, így pár szóban megpróbálnám elmondani a lényegét. Először az égerrel meg kell jelölnünk a pontot, ahova szeretnénk a labdát ütni. Ezt megtehetjük a központi képen, vagy a madártávlati jobb-felső kameraállásán is. Miután ez megvan az égeret az ütő panelen a golflabdára irányítva le kell nyomni a bal gombot és nyomva tartani. Ilyenkor elindul egy vonal felfelé, majd amikor



néha még egy repülő, vagy a szomszédban dolgozó fűnyíró hangját is hallani. Olykor-olykor téli napokon érdemes bekapcsolni egy nyári pályát, kilőni a monitort és élvezni a szobánkban a madárcsicsergést, a fák lombjainak suhogását. Egyébként az egész játék alatt folyamatosan azt érzem, hogy ennél jobbat nem nagyon, legfeljebb tartalmasabbat lehet szimulálni. Olyan színvonalon valósul meg minden a játékban, hogy gyakorlatilag nem találtam hibát benne. Az első pillanattól az utolsóig úgy érezni, hogy a játék elhoz egy darab golfot a szobánkba és ez az, amit csak nagyon kevés szimulátor tud igazából megbízsergetni bennünk. Persze Microsofték ebben a stílusban már letettek pár játékot az asztalra és a Links 2001-ben sem kell csalódnia senkinek, akik igényes, élethű és legfőképp jól játszható szimulátort várt.

-Adam-

[illegible]



THE BLAIR WITCH PROJECTS VOLUME TWO  
THE LEGEND OF COFFIN ROCK 1886

★ TÖRJÖN KI A FRÁSZ!

## SZEMÉLYI INFORMÁCIÓ

Fejlesztő: Humanhead Studios  
Kiadó: Take 2 Interactive  
Web: blairwitch.godgames.com  
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer:

Dátum: ismeretlen

Drága Szerelmem

Szörnyű félelem szorítja össze aggodó szívem, miközben eme sorokat a papírra vetem. Talán a kétségbeesett félelem a kiváltója annak, hogy utoljára még hozzád ítézem reszkető szavaim. Az összes emberem eltűnt, vagy meghalt, fogalmam sincs, mi folyik itt. A fák, labirintus alkotva vesznek körül, napok óta érzem úgy, hogy egyhelyben bolyongok körbe

nak békén. Remélem, még láthatlak ebben az életben, de most be kell fejeznem, mert úgy hallok mintha jönne valaki. Isten adja, hogy ne az, akire gondolok

## Már megint az erdőben

Az előbb idézett levél szerzője a földön fekszik, fején egy tátongó sebből, mely biztosan még nem csak külsérelmi nyomot hagyott. Egy kislány áll a feje fölött aggódó arccal és megpróbál életet verni belé. Néhány pillanattal később, amint a kislány vidáman elfutott (miután meginvitált minket a közelben álló nagymamája házába), egy kísérteties hang böffen elméjébe és sürgetve a kislány után küldi hősünket. A

íme megérkezett a beígért Blair Witch Project második része, amely a Legend of The Coffin Rock 1886 címet viseli. Egy kicsit furcsállottam, hogy az új rész elkészítésekor csak társszerzőként vett részt a Terminal Reality,

ugyanis az új epizódot a Rune-ből már ismert Human Head készítette el. Miből lesz a cserebogár folytatathatnám a cikket. Már az első néhány pálya után el kellett ismer-

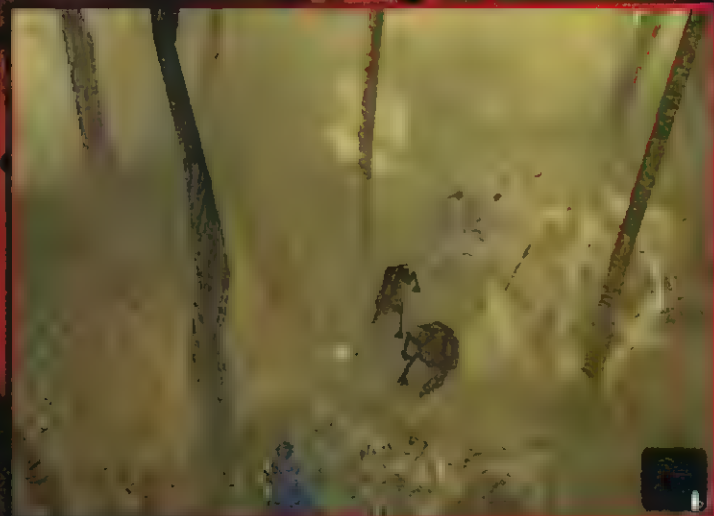
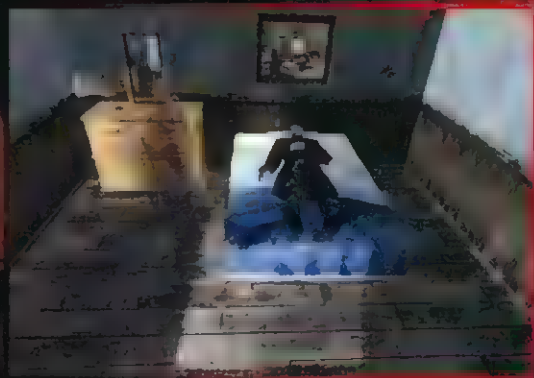
Ahhoz viszont, hogy a programról többet tudjunk meg, bele kell asni magunkat egy kicsit a történetbe. Ittú hősünk a hadsereg katonájaként vetődött el a Burkitsville környéki kis erdőbe és ott ismeretlen események történtek vele. Hatalmas fejszével ébredt a fölé hajló kislány szolngatására, aki meginvitálja a közeli nagymamája házába. A fején lévő seb azonban amnéziát okozott, mert

körbe. Ez az oka annak, hogy ha halálra értem — de inkább ne halál soha, mert borzalmasak. Belebolondulok, ha még túl sok kell zaklatásukat elviselnem. Itt zsongnak körülöttem, befelépedtek fejembe, még álomban sem hagy-

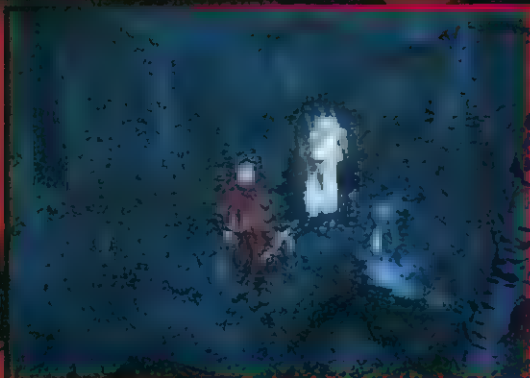
nagyi különös képp nem szítja le unokáját, épp ellenkezőleg minket is a házába invitál, hogy kezdjük vagyis újabb utazásunk a félelem szellemvasútján...

nem, hogy nagyon jó munkát végeztek a fiúk, és méltán léphetnek a Terminal Reality nyomdokába. A második rész, mint arra a címből rájöhettetek, az amerikai polgárháború idején játszódik.

emberünk az égvilágon semmire sem emlékszik. Ki ő? Honnan jött, és mi történt vele? Teljes rövidzárlat, nem tudja rá a válaszokat. Még a saját nevére sem emlékszik, (a találatkony öregasszony viszont megajándékozta egyvel, ezen túl







Lazarus-ként fog, fogunk szerepelni). Tehát, éppen csak megérkezünk a nagyhoz, máris ajultan vagyunk össze. A játék újítása pedig rögtön ezek után elénk is tárul. Az ágyon fekvő hősünk álmában is aktív. Miköz-

ben a teste pihen, addig a lelke elhagyja azt, és egy másik dimenzióban játszhatjuk tovább a történetet. Így tudjuk meg azt is, hogy minket felfedező kislány óriási veszélyben van. Egy ismeretlen gonosz erő figyelmeztet, hogy gyorsan távozzunk el a környékről, mert különben lassú és kínokkal teli halál lesz földi életünk utolsó állomása. Ebben az álomszerű állapotba még jó párszor bele kerülünk a játék folyamán. Ilyenkor olyan a fizikai világ jellemző dolgok, mint az ajtók nyitogatása vagy a fegyverhasználat, bizonyos tárgyak felvétele és használata, számunkra előrelépés lesz. Eme világban (a valósgoshoz hasonlóan) is lesz kiőrlés, harcolunk. Gonosz szellemek ölölkodnak körülöttünk, ártó szándékukról folyamatosan bizonyosságot téve. Nem kell megijedni már az első álomunkban, felvehetjük ellenük a harcot, egy egyszerű vaskereszt segítségével, melyet a nagy házának egyik szobájában vehetünk magunkhoz. Ezeknek az álmoknak más jelentősége is van. Minden egyes pihenés után, egy fokkal közelebb jutunk az emlékeinkhez. Így emlékszik vissza barátunk arra is, hogy valaha katona volt és fontos feladatot bíztak rá, amit nem tudott

végrehajtani. Az első ébredésünk után meglepve tapasztaljuk, hogy katonai uniformisunk szőrszálán eltűnt és helyette egy civil hácukál kaptunk (nagyitól). Ami megmaradt az a öreg kardunk és a titunk abban, hogy valaha kikeveredünk ebből a kalamajkából. Nagy elszőnyedve újságolja el nekünk, miszerint három napig voltunk eszméletlenek és ez idő alatt meglátogatta a házat a gonosz. Mivel nem értjük miről beszél az öreganyó, ezért kifaggatjuk egynehány

dologról. Először a ruhánk, papíraink és a felszerelésünk hiányát. Ezeket mamikánk túl koszosnak és púdósnek találta, ezért szépen felgátta az egészet mindenféle tekeforrász névelő. A rajtuk lévő ruhát az öreg "kazánfűtő" fia viselte, akit őt

avverezelött magához szólított az Úr, elég rejtélyes körülmények közepette (állítólag az erdő ölte meg). Cserébe a ruhánk és egyéb cucliaink elvesztéséért, megkapjuk a tékozló fiú alig használt Colt-ját egy kisebb halom tölténnyel egyetemben, melyekből a pajtában a tehenek között találhatunk néhány rakással (de miért épp ott???)

A következő pillanatban felbukkan a fától a kislánnyal történt eseményekről is. Szóval, Robin mindig is furcsa gyerek volt. Hangokat hallott az erdőben, melyek mindig magukhoz hívták őt. Egy ideig ellenállt ennek a csábításnak, de három nappal ezelőtt elment és végleg nyoma veszett.

Nagymami kétségbeesetten kér minket, hogy tereljük vissza az eltévedt báránykát a nyájához, mert ő érzi, hogy erre egyedül mi vagyunk képesek. Nincs más választásunk a dolgot illetően, hiszen egy hang a fejünkben újra megszólal, és a sürgetően a kislány után kezd unszolni. Később meg azt is elárulja, hogy ő a kulcs elveszett emlékeinkhez. Már csak arra kell rájónnunk, hogy kinek higgyünk. A rikácsoló szőrmények, aki a fák közül les ránk és minden áron el akar üldözni minket, vagy a nem kevésbé ördögi hangnak, mely a fejünkben csücsül és állandóan a kislány megmentését követeli. Utolsó szóként még kapunk egy jó tanácsot. Ha bemegyünk a közeli városba (Burkittsville), melyet nagy állítása szerint hitehagyottak és örültek lakjájuk, keressük meg a helyi jegyzőt Peter Durant-ot, aki segítségünkre lehet jó néhány dologban. Ezután már nincs is más dolgunk, mint kimenni hátra és kipróbálni az új pisztolyunkat, majd egy újabb ájulás és álom után elindulunk az



ismeretlenbe, hogy megtaláljuk Robin-t és vele a saját megváltásunkat.

## Summárum

Vadonatúj történet, nagyszerű hangulat (talán még az előbbi résznél is jobb) és szuper kalandok. Hát kell ennél több? Egy kicsit megváltozott a játék irányítása, de egészen gyorsan megszokható. Mindenestre nem értem, miért kellett minden gombot más helyre konfigurálni. Használati eszközeink a korhoz mértén változtak meg. Van ugyebár egy katonai szabvány, amit később kiegészíthetünk tejszíkkal és egyéb humánus eszközökkel. A Colt a legegyszerűbb löfegyverünk, de csak a játékban előbukkanó ellenséges katonák kilyukasztására használható. A szellemeket és egyéb gonosz teremtményeket a kereszt segítségével regulázhatjuk meg (ennek működéséhez kell majd egy nyakék is). Energiánkat a néhol fellelhető apró kabalafigurák töltik fel,

de néhol felbukkanhat egy kis kaja is. Az első részben egy rossz húzás, amit felfedeztem az a célzás: Ember legyen a talpán, aki észreveszi az apró, pontosan pislálkozó célkeresztet. A célzást ezúttal nem jelzi a piros vonal, csak az apró célkeresztet látjuk (ha látjuk) felbukkanni. A helyzet nem nagyon vészes, de azért a régi megoldás sokkal jobb volt. Elég sok látra köztetek a játék 5-6 perces bejátszások is kerek egy órát, ami nem árt egy kis Angol tudás. Általában itt kapjuk meg a következő küldetésünkhöz a háttér információkat. Ezek a történetek határozzák meg a játék megélése, ma a mi dolgunk. A játék menete is változik egy kicsit. Ahogy

eddig tapasztaltam, megoldásra váró rejtélyek nem nagyon voltak, inkább az éklódós célelmények domináltak. Amit egyértelműen (számomra legalábbis) jobban tetszett az első részhez mérten, az a játék hangnatai és mesterien megkomponált bejátszása. Akár egy filmet néz az ember, lehet, hogy már az első résznel megemlékezik, de itt sem tudom kihagyni. Ha éjszaka játsszuk, ennél a programmal nagyon jó hangulatú. A legjobb horrorfilmekben nincs ennyi feszültségkeltésre alkalmas mozzanat, mint ennek a játéknak tíz percében. Mindenkinek csak ajánlani tudom, hogy próbálja ki. El nem tudom képzelni, hogy a nemsokára megjelenő harmadik részben hová tehet még mindeztlőknél. Legvégre a gépigényről. Minimum 64MB ram és egy 500-as processzor alatt (megoldva egy kemény 3D kártyával) mindig értelme erőltetni, mert jön a "diavetítő" effektus. Végzőkén pedig, kedves horrorrajongók, ne hagyjátok ki.

## külsín/belbecs

LATVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐLŐ	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Az első rész méltó folytatása, szigorúan gumilepedővel rendelkezőknek

végítélet  
**95%**



# HOGS OF WAR

★ AZ IGAZÁN PISZKOS TIZENKETTŐ

## SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Fejlesztő: Sheffield House

Kiadó: Infogrames

Web: www.infogrames.com

Minimum: P-II 266, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

**M**ost őszintén: van olyan 576 olvasó, aki még nem vágyott arra, hogy malacbőrbe bújjon, egyenruhát húzzon és harci rőfögést hallatva közelharcba bocsátkozzon az ellenséges disznókkal? Tessék? Egy ilyen olvasó sincs? A frappáns bevezetőmnek ebben az esetben lőttek, mert az Infogrames új játékában pontosan ez a feladatunk. Na mindegy.

Ebben az esetben a Hogs of War gépünkre telepítésével legfeljebb nem álmainkat fogjuk valóra váltani, csupán megpróbálunk jól szórakozni.



## Malackodás

A HoW Playstationon már debütált és megjelenésekor nem is kapott rossz kritikákat. A játék leginkább a legendás Wormsre emlékeztet (a stílust talán körökre osztott stratégiai-ügyességi játékként tudnám definiálni), tőle szinte csak abban különbözik, hogy a terep itt 3D-ben pompázik, valamint abban, hogy hőseink egy másik, hasonlóan

Ezalatt szabadon mozoghat, de mindössze egyszer lőhet. Először célszerű a célpontot meghatározni, ugyanis ez döntően befolyásolja az alkalmazott fegyvert. Ebben segítségünkre van a radar és a malacok feje felett látható felirat is, amely közli a célszemély nevét, beosztását és életerejét is. Ha már tudjuk, hova lővünk, ideje kiválasztani azt is, mivel. A célzást egyes fegyvereknél

Egyjátékos üzemmódban csak hadjárat indítására nyílik lehetőségünk, ahol a pályákon meghatározott sorrendben kell végigvinnünk magunkat. Ahhoz, hogy a győztes hadvezér szerepében tetszelegve megmártózhassunk a mosléktengerben, 20 küldetést kell sikeresen végrehajtanunk.

Többjátékos üzemmódban nincs lehetőségünk hadjáratra, játszhatunk



## „A háborúhoz három dolog kell...”

... moslák, moslák és moslák — mondhatta volna a disznótörténelem egyik ismert alakja, Montecucio és milyen igaza lett volna, hiszen ez az inycsiklandó finomság áll a HoW történetének a középpontjában is. Eszerint bolygónkat malacok lakják és a moslák olyan természeti kincsnek számít, mint az arany. Nem csoda hát, hogy amikor a tudósok egy csoportja hatalmas mennyiséget talál a senki földjén ebből a sajátos iz- és illatvilágú kutyvalékból, minden nemzet bejeletkezik érte. Ez pedig nem jelenthet mást, mint háborút, melynek híre gyorsabban söpör végig az érdekelt országokon, mint 1914-ben a trónörökös balul sikerült szarajevói piknikje után. A résztvevő országok: Franciaország, Anglia, az USA, Oroszország, Németország és Japán. A feladat egyszerű: üzd el az ellenséget, tedd rá a mandsod a moslékkészletre és légy a világ ura.

rokon-szenves állat-faj diszpéldányai.

A küldetések mindig ugyanazt a forgatókönyvet követik. A tervezési fázisban — melynek láttán a Rainbow Six fejlesztői valószínűleg nem kezdtek piacvesztéstől tartani — átnevezhetjük katonáinkat, megváltoztathatjuk harcba bocsátkozásuk sorrendjét, valamint itt van módunk a (hadjáratban) sikeresen végrehajtott küldetések után kapott tapasztalati pontok szétosztására is. Katonáink az alábbi négy terület egyikén szerezhetnek előmenetelt: nehézfegyverek, robbanóeszközök, hírszerzés és gyógyítás. A magasabb rendfokozathoz több életerő és erősebb fegyver jár. Ez utóbbiakból egyébként közel 40 van a játékban.

A bevetések során egy körben alakulatunknak csak egy katonája léphet, erre meghatározott ideje van.

(puskák, rakéták) a célkereszt, míg másoknál (gránátok, bazooka) a képernyő

alján látható potméter segíti. A fegyver elsülése után nem marad más dolgunk, mint behúzni a farkunkat és várni, mit lép az ellenség. Ezután megint mi jövünk, pontosabban az általunk meghatározott sorrendben következő malac és így tovább egészen addig, amíg valamelyik csapat teljesen el nem pusztul.

viszont többen (legfeljebb négyen) egy gépen, vagy az interneten keresztül. A stílusból adódóan a HoW remek szórakozás olyan baráti társaságok számára, akiknek probléma összehozni egy négy gépből álló hálózatot, hogy 'kvékezhessenek' egyet. Itt ezt egy monitor előtt megtehetik és meg kell mondanom, az élmény marandó. A multiplayer térképek két csoportba sorolhatók. A 'survival'







pályákon csapatunk túlélése a cél, míg a 'deathmatch' típusú küldetésekben bizonyos számú puskavégre kapott disznó után hirdetnek győztest. A játékkal számos előregyártott pálya érkezik, de mi is gyarapíthatjuk ezek számát a beépített automatikus pályatervezővel.

### Szem, fül, kéz

A PSX-verzió legnagyobb gyengéjeként talán a csapnivaló grafikát emlegették. A PC-s változatban nem

bevezető mozi megfelel a kor követelményeinek, de utána mintha egy moslékfeldolgozó üzemben járnánk, ahol az üzemet az igénytelenül megrajzolt fogaskerekek és az idegesítő gépi hangok, a moslékot pedig a gusztustalan színvilág képviseli. Gyomorforgató élmény. Szerencsére magára a játékra már nem lehet ennyi panaszunk. A terep szépen kidolgozott, bár kissé statikus és sajnos a robbanások sem hagynak nyomot rajta. Malacaink arca karak-

színész — a felelős, akik kitűnő munkát végeztek. A rádió időről időre bejelentkező parancsnok recsegős hangja tökéletes, de a különböző akcentussal beszélő malackák hol elszánt, hol bátortalan hangnemből előadott mondanivalója is mosolyt csalt kalács képemre.

A HoW gépünkre településének gyermeg lelkünk mellett leginkább egerünk fog örülni, ugyanis ő attól a pillanattól fogva, hogy kétszer rákattintunk vele a játék ikonjára, pihenni fog, mivel a HoW csak billentyűzettel és gamepaddal játszható. Ez egyál-

terséges intelligenciája hagy kívánnivalókat maga után. Ugyan a katonák pontosan céloznak, viszont sosem mozognak és nem veszik fel az utánpótlást szolgáltató léghajóról ledobott bónuszokat sem. Mindezek ellenére (főleg, ha szeretnénk veszteség nélkül teljesíteni a küldetéseket) időnként a komoly játékosoknak is meg kell izzadniuk.

### Összegzés

A HoW, bár tulajdonképpen csak egy dimenzióval nyújt többet, mint a Worms, szórakoztató játék. A keze-

lés könnyen elsajátítható, a küldetések megfelelő ütemben nehezednek és a szerencsétlenkedő malacok néha kifejezetten viccesek. Ugyan egyjátékos üzemmódban hiányoltam azt az érzést, ami még hajnal háromkor is arra készteti az embert, hogy még egyszer nekifusson egy pályának, de szerintem nem is ez a játék fő vonzereje. A többjátékos üzemmód már annál



talán nem hátrány, malackáink kezesen engedelmeskednek nekünk, bár mozgásuk összetettsége

egy pályának, de szerintem nem is ez a játék fő vonzereje. A többjátékos üzemmód már annál



akartak ekkora hibába esni, így igyekeztek kihasználni a hardver nyújtotta lehetőségeket. Ezt jelzi az is, hogy az Infogrames-es srácok egy minimum 8 MB-s videokártyát követelnek a játék indításához. A HoW hat felbontásban (max. 1024x768) és három részletességi szinten futtatható. A parancsikonra kattintás után gyorsan meggyőződhetünk arról, hogy a technika vívmányait nem a menürendszere pazarolták. Ugyan a

teresre sikerült, mindegyik külön kis egyéniség. A kém ballonkabátjában és napszemüvegében kifejezett titelalát.

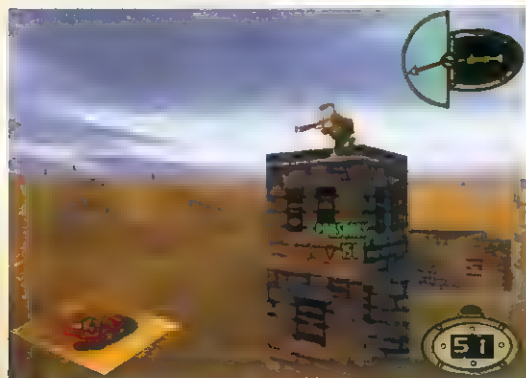
A fegyverek és a robbanások hangja — amennyire meg tudom ítélni — viszont valóságos. A malackák hangjért két 'üriember', Rik Mayall, az angol alternatív humor keresztpja (sic!) és Marc Silk — utóbbi egyébként az Episode One-ban is közreműködött, mint szinkron-

nemhogy egy lapon, de egy 576-ban sem említhető mondjuk egy Lara Croftéval (ha megtudja, hogy disznókkal hasonlítottam össze...) Ez a legtöbbször nem baj, de egy TNT töltet lerakásakor nem feltétlenül előny hogy hősünk futás közben akkora helyen tud megfordulni, mint egy közepes méretű tank, viszont csak három másodperce van arra, hogy biztonságos távolságra kerüljön a robbanástól.

A gép által vezérelt csapatok mes-

inkább, ahol könnyesre lehet rohogni magunkat, látva barátunk malacát, ahogy sikeresen magára robbant egy gránátot. Ha ára a PSX-verzióhoz hasonlóan baráti lesz, jó befektetésnek tűnik a közös estékre.

Bazska



**külsin/belbecs**

LATVANYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
STAVATOSSÁG	
Z E N E I O N I A	

**summa summarum**

„Szeretem reggel a frissen sült szalonna illatát”

– Kilgore. Kocapokalipszis most

**végítélet**

**82%**



# SHEEP



## ★ REGŐS BENDEGÚZ A BECSÜLETES NEVEM...

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Minds Eye Productions  
 Kiadó: Empire Interactive  
 Web: [www.saveoursheep.com](http://www.saveoursheep.com)  
 Minimum: P166, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P200, 64 MB RAM  
 3D kártya: —  
 Multiplayer: —

**K**evés elszomorítóbb érzés van, mint közreadni valami roppant viccesnek vélelmezett anekdotát, majd konfrontálódni a környezet „hal-aszatyorbán” jellegű tekintetével. Ilyenkor a böcsületes előadó még megtudakolja az őt körülvevőktől, hogy „télleg” nem vágják, mi a móka tárgya, majd bösz önvizsgálatot tart s eltűnődik: vajon ő nem adja elő kellő drámaisággal az élményanyagot, vagy csak valami kínos visszahatás okán kényszerül spontán öngyulladás produkálni?

Bárhogy is legyen, eleddig négyyszer sikerült beég-



konfekcióöltönyben érzékel a reklám főszereplője, akit nyilván üzleti teendői szőlítanak ide, a „kajtvidekre.” Egy töltés mellett zötykölődik el a verdával, melynek oldalánál képtelen méretű subát valamint illésbekecset viselő főszer engedelmeskedik a Természet hívó szavának. Hát autót még nemigen láthatott erre a fickó, mert úgy tekintgel

sssssssheep!” (Akiben van kegyeleti érzés, az most rihereszik.) (Hahahahaha — nagy voltál Zoli!) Ha másért nem is, egyvalami miatt érdemes volt azonban ötödször is bevállalni a sztorit — immár mindenki előtt tiszta, hogy a birkák alapvetően békés, kóborló népek, akiknek tökmindegy hol vannak, csak hagyják őket létezni. Ez a tényállás olyannyira megihletett egy igen patinás nevű kiadót, hogy azonmód



tésének. Az Empire Interactive neve egyet jelent a hiperrealisztikus flipperasztalokkal. Eleddig úgy gondoltam, immár végérvényesen fetették voksukat a Pro Pinball mítosz öregbítése mellett, ám ezen üdvöskéjükkel egy akkora kézifékes hajtókanyart vettek, hogy annak semmiképp sem lehetett egyszerű vége. A lemmingek, kukacok,



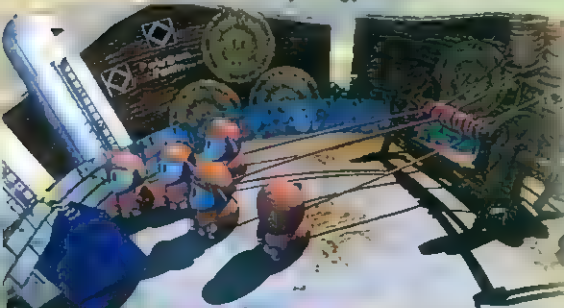
nem az alábbi föffenet lelkes tolmácsolásával

— külön öröm, hogy a harmadik kísérletet hőlgyek, az utolsót pedig egy főszerkesztő s jobb keze társaságában tettem. Szóval még a „szkájcsenneles” (Jézuskám! Megint kezd! — Sz.JVC.) időkben nyomatták ezen meghatározó jelentőségű kis sztorit, reklám formájában: fekete autóban, valamint enyhén gyűrött

befele a gépjárműbe, mint jó skót az üvegperselybe. Ez persze buzgó visszabámulgatásokra ösztönzi a sofőrt, minek következtében az utolsó pillanatban kerül ki egy, a földúton kóborló birkát, aki elszakadt a pár méterrel odébb legelő nyájától. A főszereplő persze átmegy mezőgazdasági vontatóba, majd egy méretes tölgyfa által végeztetik be mind az ő, mind a gépjármű útja. Szerencsétlen ürge nagy nehezen kikászálódik, végigméri először a taccsra ment verdát, és a döbönt juhászt is. Tekintete ezután a vidáman bégető, kóborló birkára szegeződik, majd a lehető legnagyobb áhítattal súgja a bűvös szavakat: „Oooh

neki is láttak az első „nyájterelő szimulátor” fejleszt-

s egyéb teremtések után új állatfaj







követeli beengedtetését a szórakoztató informatika berkeibe — ez pedig:

### A Birka

Vannak itt kérem mezei, „vörpúllal” mosott, trash metal és cyber birkák is. Az önfeladti legelészés okán érzett tökéletes lelki harmóniájukat csupán azok a kiállhatatlan bojtárok zavarják, akiket természetesen mi fogunk megszemélyesíteni, hááhhá. Feladatunk végtelenül egyszerű: A pontból B-be kell juttatnunk legalább a szint teljesítéséhez szükséges minimál mennyiséget. Mármint birkából, ugyebár. A riadt kis párák azonnal eltipliznek a körzetből ha zaklató elemre lesznek figyelmesek, így a határozott odazargatás tűnik a legkézenfekvőbb módozatnak. Úgy egy percig. Utána az ember ráébred: a birkák viselkedését modellező algoritmus zsírfüti munka, melynek okán minden egyes jószágoknak megvan a maga kis érzélemléviája, s így, ha nem terelgetjük őket művészi könnyedséggel, másodpercek alatt bepánikol az egész brigád, s „mindenki-amerre-lát.” Bojtáraink készültek az efféle eshetőségekre, így különleges módszereik vannak a probléma megoldására.

Bomló alakzatot látva azonnali futólépésbe kezdetünk, így még azelőtt visszazárva a lazuló vonalakat, mielőtt kritikussá válna a helyzet. Ha pedig egyikük-másikuk nagyon lemaradozna, vagy éppen túlbuzgó, azt ahogy van felkapjuk, s odatesszük a helyére jól. Ehhez

először is aktiválnunk kell a lopakodó üzemmódot, lévén így sokkal kevésbé ingereljük a birkákat — majd egy jól irányzott rávetődéssel szépen magunkhoz szólítjuk a kritikus egyedeket. Végső reguláció címén adott a „leugatom-a-gyapjadat-öcsém,” harcmódor is, erre ugyanis kifejezetten érzékenyek a kis drágák, hehe.

Hogy mi ebben az egészben az ördögösség? Semmi és minden, mondhatnánk. Hiszen amilyen egyszerű a program alapmotivációja, olyan nagyszerűek a térképeken uralkodó nehezítő körülmények. Értendő ez képletesen, hiszen ezek okán válik a játék nehezzé s szórakoztatóvá is



egyszersmind.

Számtalan birodalom számtalan térképének birkaállománya várja, hogy helyes utat mutassunk neki a vérszomjas vágóhidak, törtető traktorok s akadékoskodó baromfik útvesztőiben. Mint az sejtethető, a mutatvány nem babra, hanem időre megy, így célszerű először — amúgy akár szó szerint is — kutya-futásban feltérképezni a terepet, s megsaccolni a lehető legideálisabb útvonalat.

### - kérésre extrákkal is

Nevezett extrák úgy működnek, ahogy azt az utóbbi években megszokhattuk már: felvesszük azokat, majd a lehető leghatékonyabban próbáljuk kihasználni az áldomást. Persze az extrák is igen méretes birkaságok: itt van mindjárt a hordozható magnó, mely bűvös dallamait több méterről is lekövetik a jószágok, nem is szólva a birkáink állapotát befolyásoló szakszerkezetekről, úgy mint a drágákat fazonra nyíró, majd jó messzire hajító tákolmányok, vagy a kifejezetten ijesztő bedolgozó szerkentyűk.

Akadnak futóslagok, melyek másik végéből militarista birkák potyognak, akik

maradok kicsit nézelődni, jó?” Aztán kapkodhatjuk a fejünket, hogy vajon ő, vagy a még hátramaradottak sejtnek-e majd eszményi falatokat a két méterre lévő vágóhíd közelében.

### Méltó utódállomány

A Lemmings által félmjelzett, logikai ügyességi játékok családja alighanem újabb alapművel gazdagodik, hála ezeknek a békés kis jószágoknak. Mivel egy-egy menet lebonyolítása pár percnél több időt nem vesz igénybe, azok is bátran kiterelgethetik magukat, akiknél csak kiszaladt a főnök egy forrócsoklira. A későbbi, igazán szigorú pályákon pedig a készítő már kíméletlenül kihasznál minden lehetőségét, hogy alánk fűtsenek. Így az igazi műkedvelők is örvendezhetnek: estére garantáltan sikoltozni fognak az éjszakai birkaszámolgatás gondolatától — legalább reggelig legyen egy szusszanásnyi idő.

A képi világ tetszetősen funkcionális, ám láthatóan az az üdvözlendő elhatározás vezette a fejlesztőket, hogy a gyengécskébb gépek is elbírijanak a birkákkal. Ezzel együtt minden frankón a helyén van, érezhető, hogy a készítő között mindenki tudja a dolgát. Egyszerű, nagyszerű, kiforrott mű. Aki pedig pókerpofával végignézi a trash metal birkák bejelentkező videóját, pénteken ne menjen templomba.

Gy.Z.



**külsin/belbecs**

LATVANYOSSÁG	0000000000000000
JÁTSZHATÓSÁG	0000000000000000
SZAVATÓSÁG	0000000000000000
ZENE/BIOMBA	0000000000000000

**summa summarum**

**Birka, türelem...**

**végitelet**

**90%**



# PACMAN ADVENTURES IN TIME

★ MEGJÖTT PACMAN, HOGY RENDET TEGYEN!

## SEMIKÉNYI MÓKACSI

Fejlesztő: Creative Asylum  
Kiadó: Hasbro Interactive  
Web: [www.creative-asylum.com/pac.html](http://www.creative-asylum.com/pac.html)  
Minimum: P200, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM  
3D kártya: 3Dx, 3Dfx  
Multiplayer: LAN, Internet

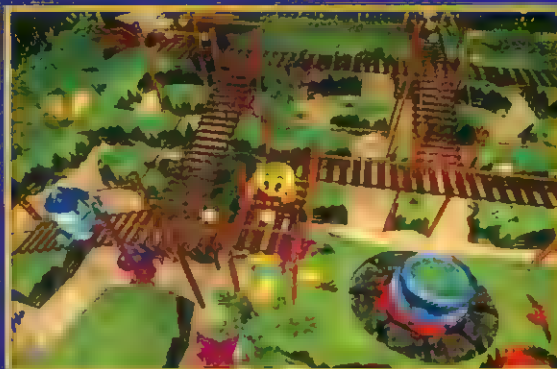
Ism, a már ösödök óta jóllakott papsajt módjára riogató sárga golyhót utolérte a polygonrémek hada. Ennek öröme az az, hogy jól át is szabták az ő kis büszkén őrzött mítoszát, hogy aztán napjaink technikai színvonalának jegyében, a lehető legpontosabb kinyilatkoztatást tegyék a Pacman-filozofia mélységei iránt.

Alig akadhat, aki előtt ismeretlen lenne főhősünk életének legfőbb motívációja: a pontzabálgatás. Valószínűleg ezekben a pillanatokban is talál valahol valakit, hiszen az alapjáték máig is elég szórakoztató ahhoz, hogy a történelmi keltezés ellenére is kénytelen legyen lezabálni az ember minden pályát. Hogy korunk szellemiségének átható ereje előnyös, avagy előnytelen hatást gyakorolt-e a megújult Pacmanre, az maradjon velünk, a reklám után kiderül.



## Reklám

Hölgyem, /Uram! Az Ön élete nem lehet teljes az új Pacman nélkül, mely garantáltan kielégíti összes igényét a követelményét, amennyiben Ön nem könnyed, szórakoztató kikapcsolódásra áhítozna. Csak méltóztassék a monitorra kocsányolni: a látvány teljesen 3D, a kamera pedig mivesz eszközökkel finomhangolt. Lehetősége van persze a klasszikus megvalósítás jegyében, felülnézetből is játszani. 3D-ben úgy mutatjuk Önnek a rendíthetetlen Pacmant, hogy mindig a lehető legkedvezőbb szögből lát-



hassa. Ennek megfelelően a kamera hol ilyen, hol olyan pozícióba fókuszál – próbálja ki, hiszen ezt érezni kell. Látja azokat a kiroharkokat hódér jelmezben? Igen,ők most is Pacman életére törnek, ám a hagyományoknak megfelelően mindegyikük elfogyasztható bizonyos extrák felvétele után. No persze akadnak kikapcsolódási



telian rémségek, mint a Pacman fejére szédítő puszta viperák, vagy a főhőst felőrítő megvadult koca is. Oh, és akkor nem is szótunk a környezeti nehézségekről. Látja, az ott egy legördülő szikla. Mondanom sem kell, sárga sörözt gyártására használ-

lenni, mert egy perc se feledje a drága. Lássuk ezen páratlan élmény vele-

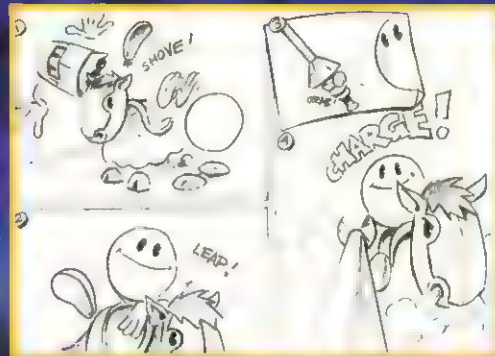
ét: bizony, ez a 324\*768-as felbontás, s engedje meg: gyönyörű élmény, 32 bites textúrák ezek itt szabadon felhívhatom nagybecsű figyelmét a bump mapping páratlan igényességére is. Egy hosszú, beható pillantást javallok a miképpen Pacmanünk által bontott térre; látja, immár ő is kézzelfogható informatikai alaplú. Olyannyira az, hogy ezúttal semmilyen szinten sem szorult a 2D fogságába; hiszen a megújult Pacman már ugrani is tud. Amint arról Ön is meggyőződhet, a scroll sima mi voltára gondosan ügyeltek a fiúk. Csak bátran nehezkedjen a kurzorgombokra, s engedje, hogy elragadjon a Pacman életében. A páratlan változatos térképek, az inspiráló high score rendszer, a számtalan hangulati elemmel s a nehézségi megfűszerezett pályaeépítés mind, mind garancia a páratlan összehatásra.



latos. Aki pedig két méterrel tűzcsóvákat ereget onnan, onnan, ezen a térképen, az valóban egy szunyókáló sárkány. Tessek résen

## ...és akkor Moricka hazavitté

Majd másnap azon gondolkodott az iskolában, jól látta-e, amint munkába indul papája két lekvárszörpítés mellett a Pacman lapra való installálásával foglalkozott. Ez az ember még nem sejt: az állásával játszik. Mert bizony a reklámban felsorolt perifériáknak hála Pacman nagyobb



király, mint valaha. Áldassék a készítő neve, kik mesteri módon találják a robant asztalban kalandozásait. Csakor nyit térképet leartatva vagy videóval, vagy igen ötletes bonus pályákkal jutalmaz minket a program. A térképek páratlanul változatos arculatának hála, ezen figyelmességek már csak három-négy atomrakétával veszik be az új uralkodó trónját, mintegy a biztonság kedvéért.

Ránk tértél, Pacman! Az ügyességi játékok klubjában tenát mostantól újra Pacman osztja a lapokat. Visszatérése alighanem a 2000. év egyik legörömtelibb szívfölta lesz – köszönhetően a zenitális alaplúknak s a kor szellemének megfelelő, profi interaktívának is. És a zene is rölz-

Gy.Z.

## külsin/beibecs

LATVANYOSSAG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
STAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEDÖNÁ	■■■■■■■■■■

summa summarum

...és rendet is totti!

végítélet

96%



# CREATURES PLAYGROUND

## ★ FELTUNINGOLT TAMAGOCHI

**SZENÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** Creature Labs  
**Kiadó:** Creature Labs  
**Web:** [www.creaturelabs.com](http://www.creaturelabs.com)  
**Minimum:** P200, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 64 MB RAM  
**3D kártya:** —  
**Multiplayer:** —

## Fogj egy ilyen izét...

Majd nevezd el. Ő lesz mostantól a te saját kis ugryulu - bugyulu virág-szálad, akinek enni adsz ha éhes, itatod ha szomjazik, tisztán tartod s buzgón lesed minden óhaját. „De ezt a Tamagotchi is tudtaaaa!” No igen. Az igazsághoz azonban hozzátartozik: a játék meglehetősen

hitelességgel  
szimulálja  
nyűnyűkénk  
bioritmusát,  
lehetőségeink a  
való való interak-  
cióra pedig ter-  
mészetesen nem  
mérülnek ki a  
legalapvetőbb  
létszükségletek  
biztosításában.  
Kezdődik minden  
a felfedezendő  
világ jókora  
mértével.



**M**icsoda különleges pillanatok is voltak azok, mikor az egyik jeles TV csatorna helyszíni tudósításban mutatta be az első magyar Tamagotchi temetőt. Hogy az ötletgazda vállalkozónak honnan volt arca feltételezni az elképzelés létjogosultságát, rejtély.

Mindenestre a szülők hajlandónak mutatkoztak megszabadulni pár zöldhasútól, csak hogy porontyaik virtuális rémeinek szelleme egyszer s mindenkorra föld alá kerüljön.

Persze akadnak, akik nem tömik kapásból pukkadáig kedvenceiket, hanem gondos törődéssel s pátyolgatással addig pötyörésznek, míg az aktuális kreatúra elnyeri végleges, kirobbanó formáját.

Hogy létezik-e a Tamagotchinak egy, az ifjonti lelkek felelősségérzetét fejlesztő s formáló képessége, érdekes felvetés — ami minket ezúttal úgy tökéletesen hidegen is hagy, hiszen jelen üdvöskénket ugyan kétségtelenül rokoni szálak fűzik a ptyerésző kulcstartókhoz, összetettsége okán mégis túlmutatni látszik azokon.

Töménytelen számú s féle  
tárgy vária.



hogy ked-  
vencünk illetve  
kedvenceink — mert  
később többen is lesz-  
nek ám — megis-  
merjék azokat, majd  
elsajátítsák haszná-  
latukat is. Legjobb  
módszer a  
demonstrálás: csak fűj  
fel tíz-húsz luftballont a  
resszor segítségével, rö-  
vidre dezzünk, mikor a  
kretének megsejtik az  
összefüggéseket.

Ha többször ennyi oldal állna is a prógi rendelkezésére, sem lenne elég hely az összes lehetőség, tárgy, s persze a szintén fontos szerepet betöltő idegen lények bemutatására. Utóbbiak lennének az első számú szocializációs

góc-  
pontok,  
ugyebár. Oly  
jellemzőket is  
számom tart a  
progi, mint  
lényeink  
alapvető sze-  
mélyisége, sőt  
genetikai állo-  
mánya. A  
játék  
össze-

**...s éltesd sokáig.**

A kezelés  
pofonegyszerű: a  
használható  
tárgyak  
mind  
értelem-  
szerűen  
funkcionálnak,  
elég csupán  
klikkelni  
egyet rájuk.  
Bizonyos  
tárgyakat  
automatikusan

megfogunk, ebben az esetben sokkal gyakoribb lehet, hogy azt érdemes lenne valamely kreatúránkra tukmálni, már csak próba szeressznye alapján is. Ha a kis mocskok sokat engedetlenkednének, fogjuk szépen kézen, s vezessük őket az általunk preferált pozícióba.

Teremtéseink állapotjelzőjét mindig kísérjük feszítő figyelemmel, mert — „ki van próbálva” — ha igazán akarjuk, megborulnak ám a jobb sorsra érdemes jószágok.



teltsége tehát jóval kidolgozottabb  
tartalmat rejt, mint azt első pillantásra  
hinnénk.

A progit elnézve nem kétséges tehát, hogy a „nevelő-szeresd-nyűnyűkét” műfajiság mára már működő iparágként kezelendő, annál is inkább, hiszen emiatt szerint nem ez az első találkozásunk ezekkel az igen sajátos lényekkel. Szubjektív véleményem azonban az, hogy a Creatures Playground fejlesztői végre elszakadhatnak a szélsőséges formában gyermek, infantilis miliőtől, s nagyfokú tapasztalatukat valami olyan létformának s környezetének szimulálásába fektethetnék, mely izgalmasabb, s komolyabb kihívásokat enged settenni. Ezzel együtt rendkívül korrek képernyővédő, hehehe... 😊

Gy.Z.

**külcsín/belbecs**

LATVANYOSSAG  
JATSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBŐNÁ

## summa summarum

– Gógya gógya góúúúúúúúú!  
•TUKK!  
– Csitt, aludgyá!

**végítélet**  
**82%**





# TONY HAWK'S PRO SKATER 2

★ KÖNNYEDÉN, SZÉPEN, PROFIN!

**STEMELI REALTY**

**Fejlesztő:** Neversoft Entertainment

**Kiadó:** Activision

**Web:** [www.activision.com](http://www.activision.com)

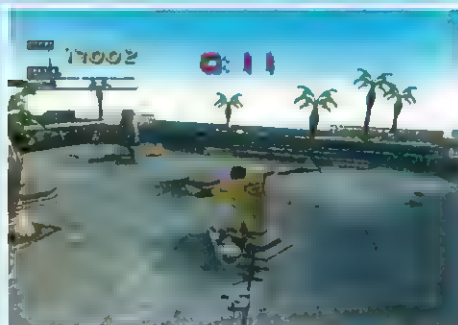
**Minimum: P-II 266, 32 MB RAM**

**Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM**

3D kártya: D3D

**Multiplayer:** LAN, Internet

**P**ont az előző hónapban teszteltem egy gördeszkás játékot, és annak az írásnak a végén említettem, hogy már máshol, másképp volt sikeres próbálkozás, hasonló jellegű programra. Én akkor

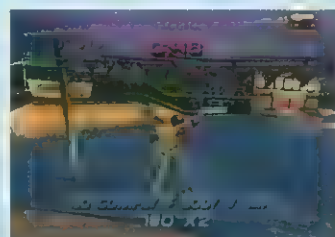


a Tony Hawk's sorozat (most már az) első részére gondoltam, ami persze hagyott kívánni valót maga után, mégis sokkal jobb volt, mint a zene-tévés történet. A cikk után jó pár mailt kaptam, és egy kivétellel mindenki úgy érezte, hogy tényleg használhatatlan a játék. Nem is jöhetett volna jobbkor a Tony Hawk's Pro Skater 2, mivel így frissen, még jobban működött az összehasonlítás a tesztelés alatt, hiszen bennem volt az előző játék kutyakakis hangulata. Itt érezni, hogy amihez Tony Hawk a nevét adja, annak bizony egy bizonyos mércé fölött kell lennie és ezen a programon tisztán látni, hallani, érezni a belefektetett munkát és szakértelmet.


A THPS2 már az intró pillanatában sokkal többet és sokkal jobban mutat, mint bármelyik elődje. Jó zene ('Rage asszem') és hangulatos képek mutatják a legjobbakat a beton tekőben. Egyébként a zenei étlap a játékban irigylésre méltó! HC válogatásokat megszégyenítő a dalok listája.

A Menürendszer is a stílusnak megfelelő és könnyen

klasszikus pontok, mint Carrer, Single Session, Free Player és persze játszhatjuk hálózatban is. Teremthetünk magunknak saját deszkást is, és pályát is építhetünk. Eme két utolsó pontról szílok még, ám előtte dióhéjban megemlítem a játszhatóságot, ami csak azért nem érdemel több betűt, mert úgy jó, ahogy van. Nem nehéz megtanulni a mozdulatokat és meg-

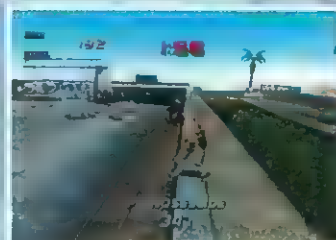
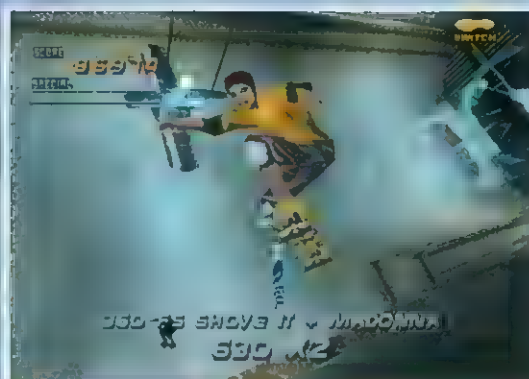


van benne az, ami az MTV-ben nem volt: átlátható. Ja, és a biztonság kedvéért le is írták a játékban, így ha másképp nem, akkor az opciókból megtanulhatunk ugrabugrálni. A grafika szép és



alig-alig látni bugokat, így nem nagyon fordulhat elő az az eset, hogy a féltestünk a rámpa túloldalán van az ugrás végén. A saját deszkás természeténél szinte mindent megadhatunk, ami manapság egy ilyen arcot jellemezhet. A cipőt, a pólót, a nadrágot... mindent. Az nem meglepő, hogy a súlyát és a hajszinét mi állítjuk be, de az már igen, hogy még az is belőhető, hogy a sapka milyen irányban legyen a fején. Lát-szik, hogy a készítőket mindent megtettek, hogy a deszkás-életmód a lehető legjobban benne legyen a programban, ruházatilag, képileg és legfőképp hangulatilag is. Persze a legfontosabb összetevők, mint ügyesség, erő, stílus szintén megtalálhatóak ebben a pontban, így totálisan testre szabhatjuk emberkéinket. Ráadásul az egész könnyen átlátható és navigálható. Ugyanezek a tulajdonságok jellemzik a pályakészítő pontot is, ahol egyszerűen, érthetően és átláthatóan lett megoldva a mozgatása, a lerakása és maga a kinézete is a különböző elemeknek.

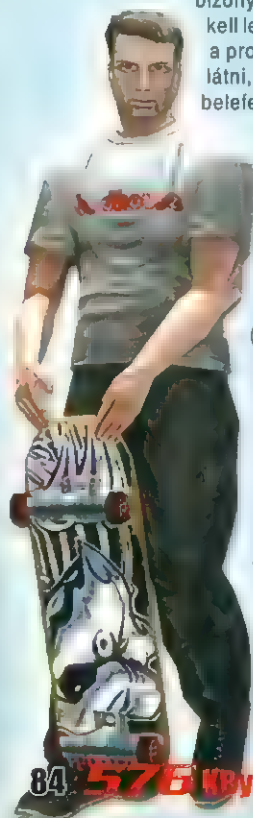
Már az első benyomások nagyon jók a játékról, még akkor is, ha a legelején egy-két mozzanat határozottan szokatlan. Nem tart sokáig, amíg ezt sikerül megszokni, és onnantól



már tényleg csak örömjáték van, bármerre is indulunk a programban. A szép grafika és a jó mozgítás ellenére nem túl magas a gépigény, a 266-os PII és a 32 Mega RAM manapság már nem elérhetetlen. Egyébként a multiplayer módban fellelhető játékfajták is a megszokottól eltérő, annál sokkal színesebb skálán mozognak. Nem csak egy alpmódban játszhatunk, ha hálózaton vagy interneten játszunk, hanem itt is válogathatunk több játéktípus között.

Mindent összegezve ajánlom mindenkinek a Tony Hawk's Pro Skater 2-t, mert szép, igényes, és még ami annál is fontosabb: könnyen játszható. Sok minden van az extrém sportoknál, amit még nehéz megvalósítani egy számítógépen, de ez a program a legjobb példa arra, hogy idővel minden sportnak kialakul egy irányítási metódusa, ami után már másra is koncentrálnak a készítőik, mint csupán a játszhatóságra.

-Adam-



**kölcsin/belbecs**

LATVANYOSSAG  
JATSZMÁTÓSÁG  
SZRATÓSSÁG  
ZENÉBIONIA

**summa summarum**

**Az eddigi legjobb!**

**végitelet**

**87%**



# SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER

Az Amigás időkben a joystick volt az elterjedt és egyetlen ún. irányító eszköz. E kor-szak után következtek a kezdetleges konzolok (Atari, Super Nintendo, SEGA Megadrive) ahol a joystick szerepét egy új irányító eszköz vette át a joypad, ami a mai napig meghatározó elem a konzolok irányítása területén. Ezek után a kilencvenes évek elején megjelentek a már játékokra is alkalmas PC-k, amelyek még a kezdetleges grafikai szintet nyújtó CGA, vagy már VGA kártyával és monitorral voltak felszerelve.

Persze a PC-s játékok az egyetlen perifériát használták bemeneti eszközként, ami egyéb híján a billentyűzet volt. A játékok és a gépek teljesítményének növekedésével megjelentek az egérrel és a joystick-el játszható programok.

Azonban az Amigás és a PC-s joystick-ek nem voltak egyformák, az Amigához kifejlesztett digitális szerkezet inkább az akció játékokhoz volt megfelelő, ellentétben a finomabb vezérlést nyújtó PC-s analóg joystick elsősorban a szimulátor programok használói által nyert elismerést. Tehát a mai IBM alapú gépeken fő irányító eszközként maradt a billentyűzet és az egér, ami nem jelenti azt, hogy a játék-fanatikusok ne tudnának vásárolni egyéb kiegészítő eszközöket, kormányt, joypad-et, fénypisztolyt a meglévő egerük és

billentyűzetük mellé. Mivel a stratégiai játékok irányítása elsősorban csak egérrel történt, de a néhány egyéb funkció elérése miatt, folyamatosan a játékosnak a billentyűzettel is kellett foglalkoznia.

Most a Microsoft ezt a problémát próbálja megoldani a Strategic Commander nevű irányítójával. Amely a stratégiai játékosok számára a mennyországot jelenti, mivel egyesíti a billentyűzetet és egeret.

Az egyedülálló pad mozgása, a térkép görgetését nagyon egyszerűvé varázsolja, sőt itt nemcsak fel, le, jobbra, balra, hanem átlóban is görgethető, ezen kívül a pad jobbra és balra elforgatható.

Az térkép nagyítása pedig könnyedén elvégezhető a zoom +/- gombokkal. Az egység puha gumitáppakkal van ellátva a csúszás-

mentes tapadás érdekében. Az ergonomikus kialakításnak köszönhetően még több óra játék után sem okoz görcsöt vagy fájdalmat, amit például egy egér használata okoz egy nem megfelelő méretű asztalon.

A programozható gomboknak köszönhetően maximum 72 parancs állítható be, de az egyes gombok beállítása menet közben is átprogramozható a REC gomb segítségével. A gyári telepítő 30 előreprogramozott stratégiai játék készletet tartalmaz, amelyet természetesen módosíthatunk is, de létrehozhatunk saját beállításokat is, amelyeket megoszthatunk mások-

kal. Az

alapból támogatják, néhány ezek közül: Age of Empires 2, Alpha Centauri, C&C Tiberian Sun, Close Combat 3, Dungeon Keeper 2, Earth 2150, Homeworld, Myth2, Pharaoh, StarCraft, Sim City 3000. Tehát a támogatottságban nincsen hiány.

Sajnos a Red Alert 2-höz még nincs profile, de ezeket a beállításokat sűrűn frissítik a Microsoft website-on. Az eszköz nem foglalja el csak egyetlen USB portot, amely egy átlag felhasználó gépe számára nem jelent megterhelést.

Az irányító programozását három lépésben végezhetjük, az első az előre programozott profilok, amelyeket a felső legördülő „Not Assigned” menüből választhatjuk ki, és ide menthetjük el a saját beállításainkat is.

A Profile Notes menüben az előre beállított profilokhoz írt megjegyzéseket olvashatjuk. A Programmable Buttons menüpont alatt rendelhetjük az egyes billentyűket a commander gombjaihoz.

A Map Control pont alatt a térképmozgatási funkcióit tudjuk hozzárendelni a pad-hez.

Eme kis bemutatóból talán kiderül, hogy mekkora segítséget nyújt ez az új eszköz a stratégiai játékok szerelmeseinek. A termékre egyéves garanciát vállalnak.

KeFe™



eszköz a leg-  
jobb stra-  
tégiai játékok





## TOMB RAIDER CHRONICLES

Mivel a játékról egy terjedelmesebb leírás is megtalálható ebben a számban, bevezetőre, a szereplők és új mozzulatok bemutatására és a történet megismétlésére itt nincs is szükség. Helyszűke miatt ebben a végigjátszásban nem részletezem az energiacsomagok, lőszer és egyéb lefolyók sem, mindenki járjon körbe minden helyszínt, nézzen be mindenhova a numerikus nulla segítségével, így aránylag könnyen megtalál mindent. Ugyanígy az ellenfeleket, ha van rá lehetőség és külön nem utalok rájuk, le kell lőni természetesen, így erre sem térek ki minden helyszínen. Bár a tervezettnél kevesebb hely jutott erre a végigjátszásra, reméljük senki sem akad el sehol menthetetlenül, a játék nem mondható sem igazán hosszúnak, sem igazán nehéznek, aki már edződött az előző részekben, annak nem lesz gondja ezzel sem.

## 01 – Streets of Rome

Az első történet mindhárom pályája Rómában játszódik, Lara a klasszikus zöld felsőjében és barna sortjában feszít végig. Az irányítást az utcán kapjuk meg. Az első teendőnk, hogy a sarkon jobbra forduljunk. Kierünk egy kis térre, aminek a közepén egy szökőkút láthatunk, és ahol lehetünk az első ellenfeleinket, egy kutyát, továbbá a kávéház tetején is gyűjtögethetünk. Menjünk a kávéház mögötti kis sikátorba és húzzuk meg a kart az oroszán szájában a Ctrl-al, ez egy újabb utat nyit meg számunkra. Menjünk vissza a kezdő sikátorba, forduljunk jobbra az első sarkon, majd a lépcső alján húzzuk meg egy újabb oroszános kart. Másszunk fel a kis platformra a bejárat előtt, majd onnan a házba. Az ablakokat ki lehet lőni, továbbá a lépcső alján gyűjtögethetünk egy ajtó mögött és meghúzzhatunk egy kart, ahonnan könnyebben visszajuthatunk a szökőkúthoz. Az egyik ablakból ugorjunk át a másik házba, menjünk balra és szerezzük meg a Golden key 1-et. Ezután irány a szökőkút, ezzel az aranykulccsal már kinyithatjuk az ottani ajtót. A házban Larson barátunkkal kell többször párbajozni. Kövessük, majd az elágazásnál először menjünk balra, és a szobában a ládáról vegyük fel a Garden key nevű korongot. Ezután menjünk a másik irányba, egy újabb párbaj után keressük a köteleket, majd ereszkedjünk le az utcára és irány ismét a szökőkút.

A kezdőpozíciót bemehetünk az Opera Backstage felirátú ajtón. Ezt korábban is meg lehet tenni, vagy teljesen ki is lehet hagyni, ez a gyakorolópálya. A ládákban másszunk fel, majd ugráljunk át a platformokon a szomszédos szobába. Itt ugorjunk át a lyukak, majd menjünk át a harmadik terembe is, ahol platformról platformra ugrálva visszajutunk ide. Kapjuk el a fémserkezetet egy ugrással, másszunk át így függesszkedve a ternen és másszunk fel a sárga gépnél. Itt a magasban is lehet gyűjtögetni, a továbbhaladáshoz küsszunk, majd húzzuk meg a kart és menjünk át az ajtón. A sárga gépről átugorhatunk a medencéhez, ússzunk át a másik medencébe (az aljáról még továbbúszhatunk gyűjtögetni), majd másszunk ki és folytassuk az utunkat. A kötéltől alatt menjünk hátra, fesszük ki a szekrényeket és toljuk be a két szekrényt a sarkokba, így szerezhetjük meg az első Secret-et. Ha itt végeztünk, mehetünk vissza a kötéltől. Aki akar gyakorolhat a kötélen, aki nem, felmászhat a kötéltől végénél a ládákra is. Ezen a folyosón is extra cuccokat rejtene a szekrények, majd a végén a kar meghúzása

után az ajtón át kijutunk innen. Mehetünk is vissza a szökőkúthoz.

Innen arra folytassuk az utunkat, ahol utoljára kinyitottunk egy továbbjutási lehetőséget, onnan forduljunk balra. A lépcső tetején vegyük fel a Revolvert, majd az itteni ajtót rúgjuk be Ctrl-al. Bent vegyük fel a lézeres távcsövet, a LaserSight-t, majd ezt kombináljuk is a Revolverrel a tárgylistánban, az így feltuningolt fegyverrel pedig lőjük le a lakatot a borospincében található zárról. A jutalmunk a második Garden key. Az előző elágazásnál folytassuk az utunkat arra, amerre még nem jártunk. Az utca végén forduljunk be balra, majd ott használjuk a két Garden key-t. Az utca felől ezután szabad az út a kertbe.

A kertben a mozi után a kis épület mögötti úton menjünk tovább. Lara szeme nagyon megakad a harangon, így természetesen a következő lépés, hogy megsorozzuk és megkongassuk a harangot az új, tuningolt fegyverünk segítségével. Menjünk tovább a fenti bejáratnál balra, nekifutásból ugorjunk át a szemközti helyiségbe, ahol húzzuk meg az oroszános kart, majd siessünk vissza. Most már bejuthatunk az épületbe a felső ajtón át, hátul menjünk balra, húzzuk meg a kart, majd a kristálymadarat forgassuk el. Ezután menjünk el jobbra is, fent a faltörő kosnál ugorjunk hátra Ctrl-al, majd így függesszkedve másszunk jobbra, amíg fel nem mászhatunk a perem másik végén. Húzzuk meg az itteni kart is, másszunk le, majd fordítsuk el a másik kristálymadarat is. Most elmehetünk a maradék két Secret-ért, az egyik a Revolverhez vezető úton található balra, a harangozásokról nyílt meg ott egy új ajtó, a másik pedig az utoljára használt oroszános karnál jelent meg, miután befejeztünk a kristálymadaras részt. Ezek után már nincs más teendőnk, a haragos épület alsó ajtaja mögött vegyük fel a Saturn symbol-t és nézzük meg a mozt.

## 02 – Trajan's markets

Ezen a pályán ismét az utcán kezdünk. Az ajtók mögött lőjük szét a dobozokat, az egyikből a Crowbar (feszítővas) feltétlenül kell, ezzel nyissuk ki a fémajtót, majd másszunk fel és sétáljunk át a kötélen. Ezután ugorjunk át a másik platformra, menjünk ki és ugorjunk át a két szakadékot is. Folytassuk mászva és ugrálva az utat, a végén pedig másszunk le a fogaskerekű épület belsejébe. Jobbra hátul van egy recés oszlop, ezen másszunk fel, a tetején másszunk rajta balra (Lara a sarkon is átmászik), majd csússzunk le a gerendára. Innen először jobbra ugorjunk át a másik gerendára, onnan a helyiségbe. Itt húzzuk meg a kötélt kapcsolt, de nem elég egyszerű, háromszor kell a műveletet megismételni, hogy a fogaskerekű összeérjenek. Ugráljunk végig a gerendákon, amíg az épület másik végében egy hasonló helyiségbe nem jutunk, itt elég egyszer meghúzni a kötelet, a gépezet beindul, a nagy fogaskerekű pedig elgördül az útból. Ereszkedjünk le, majd azon a helyen, ahol az épületbe érkezünk, másszunk le az újonnan kinyitott csapajtón át az első Secret-ért. Ezután menjünk be a nagy ajtón, a nagy kerék járatában balra gyűjtjük be a feszítővas segítségével a Golden coin-t, majd ezt használjuk a harcos szobráknak talapzatán. Most már az egész fogaskerekű épületet elhagyhatjuk, egy új területre is megnyílt az út, menjünk arra, majd úszva haladjunk tovább.

Másszunk ki a vízből a másik parton, majd készüljünk fel a csatára a fém-

lappal. Nagyon gyorsnak kell lennünk, a távcsöves fegyverünk segítségével ki kell lőnünk mindkét szemét pontosan, mielőtt ránk lőne az elektromos sugárral. Ha végeztünk vele, másszunk le és vegyük fel a Mars symbol-t. Hátul a vörös gépezetnél fel lehet mázni a fémserkezetre, onnan a gépezet tetejére, amiért egy Secret a jutalmunk. Irány a csatorna, a polip termében nyissuk ki a csatornafedele a Crowbar segítségével és másszunk le a csatornába. Itt a vízben ússzunk át a közepén található felső járaton, majd a járat másik végén a szobában szerezzük meg a Valve wheel-t ismét a feszítővas segítségével. Ezt a vörös gépezeten kell használnunk és el is kell fordítanunk, ezután a csatornában az alsó járaton is átúszhatunk már. Ússzunk fel a ventilátornál, az itt található vörös gépezetről szerencsére nem lopták le a tekerőt, fordítsuk el, majd ússzunk fel a felszínre a kikapcsolt ventilátorok után. A felszínen vegyük fel a Shotgun-t, majd öljük meg a bádögembert. Célserű oldalra ugrálni előre, ha végeztünk vele, az ablakon át távozzunk. Most már megszereshetjük a harmadik Secret-et, a főtáca kinyílt egy új ajtó, a mögött találjuk. Ha ezt begyűjtöttük, a víz alatt haladjunk tovább, ott is megnyílt egy ajtó. Vegyük fel a Venus symbol-t, majd a járat végén másszunk ki a vízből, ismét a kigyós kapunál találjuk magunkat.

Itt újra előkerül Larson, ha kétszer leöltük, akkor pedig a meglevenedetett sárkánykigyókkal kell harcolnunk. Ezek kemény ellenfelek, igazán az állandó oldalra ugrálás és a Shotgun hatásos ellenük (ha nem viszonzozzuk Larson lövéseit, akkor némi energiavesztéssel akár el is kerülhetjük ezeket a főnököket). A következő teendőnk, hogy behelyezzük a kapuba a két szimbólumot, majd a feltároló kapuban platformról platformra ugráljunk. A végén semmiképp nem tudjuk felvenni az ott látható Philosopher's stone-t, megnyílik egy csapda alattiunk, mi pedig lezuhanunk ... a következő pályára.

## 03 – The Colosseum

Pár lépés után jobbra betolhatunk egy követ, ami mögött megtaláljuk a pályát első Secret-ét. Ezután kövessük a járatot, majd a végén, amikor a padló beszakad alattiunk, szaladjunk és ugorjunk. Ha szerencsésen túléljük a dolgot, szökkenjünk hátra a peremről miközben nyomjuk a Ctrl-t, majd oldalazunk balra. Ahol tehetjük másszunk fel a résbe, a másik végén le, majd miután átkapcsoltuk a kőkapcsolót, ugyanígy másszunk vissza. Innen a pálya nagyon lineáris. Haladjunk előre, kövessük az utat, csússzunk-másszunk, öljük meg az oroszánokat és gladiátorokat, továbbá kapcsolgassuk a kapcsolókat és gyűjtögezzünk. A Gemstone piece-t mindenképp vegyük fel menet közben, no meg az Uzi-nak is hasznát vehetjük. Ha mindent bejártunk, megöltünk, átkapcsoltunk és begyűjtöttünk, menjünk ki a nagy csarnokba, ahol egy nagyon nehéz időzített feladatot kell megoldanunk. A kötélt kapcsolónál kell kezdeni, húzzuk meg háromszor, majd a középső rész előtti platformra kell ugrani, onnan a következő platformra, onnan a következőre, majd miután azon körbefutottunk, ugorjunk át a terem közepén levő helyre. Mindenhol nekifutásból kell ugrani pontosan, visszazökkenésre nincs idő. Ha gyorsak voltunk, vegyük fel a fémrúdról a másik Gemstone piece-t, majd a kettőből készítsünk Gemstone-t és menjünk át a zárt

ajtón, ami kinyílik jöttünkre.

Miután jött zuhantunk és kidumcsiztuk magunkat Pierre barátunkkal, ugorjunk át a meredek köveket és másszunk vissza az előző terembe. Ismét jussunk fel az előző ajtóhoz, ahol most már átugorhatunk a csapajtó felett a terembe a Secret-ért. Ezután ismét jussunk vissza a szakadékhöz, folytassuk utunkat a következő terembe, ott pedig használjuk a teljes Gemstone-t a foglalatban. Itt is lehetnékje van a padlónak, ha nem akarunk mi is lezuhanni, gyorsan forduljunk meg és rohanjunk plusz ugorjunk az ellenkező fal és ajtó irányába. Itt ismét forduljunk meg, majd egy nekifutásos ugrással teremünk az átteljes falban levő mélyedésben. Szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet és oldalazunk balra a sarkokon át ameddig tudunk. Innen már folytathatjuk az utunkat, másszunk fel a következő szintre és megcsodálhatjuk a Colosseum-ot. Itt egy gladiátor és egy orosziant kell átküldönnünk az örök vadászmezőkre, ha végeztünk velük, vegyük fel a Colosseum key 1-et, amit a gladiátor hagyott ránk. A kulcs segítségével bejuthatunk az ajtón, ahol az előző pályáról ismert bádögember testvérevel kell megküzdenünk. Ha kivégeztük, másszunk a kinyílt résbe, vegyük fel a Colosseum key 2-öt, majd nyissuk ki vele az ajtót. Csússzunk le, ugráljunk platformról platformra, és a terem végén küsszunk a harmadik Secret-ért. Ha ez is a hátizsákunk mélyére került, ugyanígy jussunk vissza a vörös közhöz, a Philosopher's stone-hoz, bányásszuk ki a feszítővassal falból, és ezzel tegyük pontot a történet végére.

## 04 – The Base

Ezen a pályán az orosz katonai bázisról kell feljutnunk a tengeralttjáróra. Lara egy teli katonai álcázó ruhát és fekete sapkát visel, a folyosón kezdjük el irányítani. Kövessük a folyosót, és hamarosan egy méretes rakodocsarnokba jutunk. A golyóálló üveg mögötti darukezelő mindenképp észrevesz minket, attól kezdve egy dolog köti le, hogy az egész plafonon mozgó súlyos daruval Lara palacsintát készít. Egyedül a gyors mozgás segít ellene, meg ha a fal közelében vagyunk, ott nem ér el minket. Először a szemközti falnál levő szekrényből vegyük fel a Silver key-t, majd ezzel nyissuk ki a másik oldalon levő ajtót. Másszunk meg a lépcsőket, majd szedjük le az összes katonát és vegyük fel a Swipe card-ot. Ezután menjünk vissza a csarnokba, nyissuk ki a bal oldali ajtót a Swipe card-al, majd a szellőzőrács kilővése után másszunk a járathoz egy Secret-ért. Irány a másik Swipe card-os ajtó, menjünk fel a lépcsőn mögött. Innen sorban kell ugrálni ládáról ládára úgy, hogy közben ne csapjon le minket a darufej. Nem olyan nehéz amilyennek látszik, és mindig kapásból látni lehet, hogy hova kell legközelebb ugrani. Miután átjutottunk a ládákra a csarnok másik végébe, nyissuk ki az ajtót a gombbal, hogy végre bosszút álljunk az aljas darukezelőn. Lara lerendezte helyettünk az ürgét, aztán átveszi a daru irányítását és kiszakít egy jókora darabot a falból, arra haladjunk az ajtó kinyitása után tovább.

Az új járat végén menjünk balra, a szobában a középső ládáról másszunk a felfüggesztetre, onnan pedig ugorjunk a bejárat melletti ládákra (ez nem könnyű, mert gyakran átesünk rajtuk) és gyűjtjük be az ott található Secret-et. Ezután nyissuk ki az ajtót a Swipe card segítségével, bent fussunk egy kört a gép körül, majd a megjelenő katonát pumpáljuk tele ólom-



mal és vegyük fel a hátrahagyott Silver key-ét. Az előző folyosóról menjünk fel a lépcsőkhöz, nyissuk ki az ajtót, majd némi ugrálás és gyűjtögetés után másszunk le és menjünk be az ottani ajtón a Swipe card-al. Itt rendesen fosszuk ki a szekrényeket, tele vannak tömve jó cuccokkal, a Desert Eagle-re és Fuse-ra (biztosíték) mindenképp szükségünk lesz. A zuhanyzóban nyissuk ki alul a csapóajtót, vegyünk nagy levegőt és ússzunk egyet a harmadik Secret-ért. A zuhanyzóba való visszatérés után nyissuk ki a maradék ajtót és menjünk a biztosítékhiányban szenvedő gépezethez. Természetesen a gépnél használjuk a Fuse-t, majd nyomjuk meg a gombot az ajtó mögött. A daru odébb vitte a ládát, ugorjunk az alsó nagy ládáról erre a felsőre ismét, onnan pedig a tengeralattjáróra.

## 05 – The Submarine

Az admirális észrevette a potyautast, Larát, elkobozta a fegyverét és bezárta őt egy hálókabinba, ebben a hátrányos helyzetben kapjuk meg itt az irányítást. Kénytelen leszünk McGyver-hez hasonlóan rögtönözni. Tépjük le a vasrudat a Ctrl-al, majd ezzel bontsuk ki a repedezett falat a rácsnál, és kezdünk el kúszni és mászni a szellőzőjáratban, ahogy Bruce Willis is tenné. Az első érdekes dolog amivel találkozunk egy lyuk lesz, amiben elektromos szikra pattog. Ez nem vaszélyes, másszunk le a lyukba, és gázdagabbak leszünk egy Secret-tel, majd másszunk ki és folytassuk az utat. Hamarosan ismét egy lyuk jön elektromos szikrával, itt másszunk hátrafele, a Ctrl segítségével ereszkedünk a lyukba, majd kapaszkodva oldalazunk benne és másszunk ki jobbra. A csapóajtót nyissuk ki, másszunk le és vegyük fel a Battery (-) nevű elemrészt a fiókból. Az ajtó zárva van, így menjünk vissza a kábelekhöz, és az előző módon folytassuk az utunkat a harmadik irányba.

Sok kúszás, mászás és egy mozi után végül elérkezünk a szellőzőakna végébe egy újabb csapóajtóhoz. Ezt is nyissuk ki és vigyázza másszunk le, majd a Shift segítségével csendben osonjunk a szakács mögé, végül a feszítővassal vágjuk jól fejbe. Vegyük fel a Bronze key-t, nyissuk ki az ajtót, majd szedjük össze mindent. Végre visszaszereltük a fegyverünket, és természetesen a Silver key segítségével a konyhából juthatunk ki. Az ebédlőből menjünk ki a nyitott ajtón, azon, amelyik nem a mellékhelyiségbe vezet. Kövessük a folyosót és nyissuk ki az egyetlen kinyitható ajtót. Ezt követően másszunk fel a létrán, haladjunk egy kicsit, majd a raktárban szedjük össze a Shotgun-t, az Aqualung-ot és minden egyébét. Itt a bejárat mellett egy repedezett ládát is kinyithatunk a feszítővassal, hogy a második Secret is bekerüljön a gyűjteményünkbe. Irány vissza az ebédlőbe, majd onnan a zárt ajtón át távozzunk, miután kinyitottuk. A jobboldali szobában a láda tetejéről nyissuk ki a csapóajtót és folytassuk a mászást a szellőzőrendszerben. Az egyik olyan helyen ahol kiegészíthetjük a hátunkat, felmászhatunk a harmadik Secret-ért, majd a járat végén a csapóajtón át ereszkedünk le. Itt fosszuk ki a fiókot, majd az ott talált Battery (+) elemrészt kombináljuk a hasonló nevű testvérével, a végeredmény a Suit battery lesz. Haladjunk tovább, másszunk le a létrán, majd nyissuk ki a torpedoszoba ajtaját és másszunk fel a végében található létrán. Erről a folyosóról négy ajtó nyílik, először menjünk be a jobbra eső elsőn, adjunk ólmot a katonának, vegyük fel a Suit console-ot, abbia pedig rakjuk bele az Aqualung-ot. A folyosóról a második jobboldali ajtó érdektelen, így már csak

egy ajtó maradt a hajón, a hátsó baloldali. Ebben a szobában használjuk a búváröltözék felső részénél a Suit console-t, majd pedig a Suit battery-t, és indulhatunk is a vízi sétára.

## 06 – Deepsea Dive

Ez a pálya inkább csak egy rövid ráadás. Ússzunk előre, majd jobbra ahol tehetjük. A kis tengeralattjárók torpedóit elérhetjük a Chaff flares-el, de a gyors úszás és jó kormányzás is segít az elkerülésükben. Ebben az árokban hátul a tengerfenéknél találunk egy kis járatot, ott felvehetjük a pálya egyetlen Secret-ét. Ússzunk innen ki, tovább előre a nagy tengeralattjárótól és ismét jobbra egy árokba. Itt hátul találunk egy szűk járatot tovább, a következő helyszínen pedig egy hatalmas krátert a tengerfenéken. Azon keresztül haladjunk tovább, majd a német tengeralattjáró roncsaiban ússzunk addig, amíg el nem érjük a ládát.

Lara kiveszi belőle a lándzsahegyet, a Spear of Destiny-t, majd néhány rozsdás fémgerecsre esik rá. Valószínűleg nagy baja nem esett, viszont a búváröltözét megsérült, innen már csak annyi oxigénünk maradt, amennyi éppen Lara tüdejében fog tartani, ezzel kell visszajutnunk egészen a tengeralattjáróig. Gyorsan kell úsznunk, precízen kanyarodnunk, ha a másik útvonalon a sodrást kihasználjuk, visszaérünk mielőtt Lara megfulladna.

## 07 – Sinking Submarine

Az átvezető moziban felrobbant Sergei és a lándzsafej, ennek következtében az egész tengeralattjáró megsérült és süllyed, Lara pedig kiütötte a fogva tartóit, így ismét a tengeralattjáró fedélzetén vehetjük át az irányítást. Másszunk le a létrán és haladjunk, amíg el nem érünk egy lángoló folyosóhoz. Ezen ugráljunk át az ebédlőig, a folyosóról nyíló kabinban akár egy Uzi-t is zsákmányolhatunk. Az ebédlőben, hogy elkerüljük az áramütést, az asztalokon ugrálva haladjunk tovább. A kábeleknél ugorjunk ki az ebédlőből, menjünk jobbra, nyirjuk ki a katonát és vegyük fel a Swipe card-ját. Ezután az elektromos ebédlőn és a lángoló folyosón keresztül jussunk vissza az utolsó kód-kártyás ajtóhoz, amit nem tudtunk kinyitni a megfelelő eszköz hiányában, nyissuk ki és haladjunk arra tovább.

Találunk egy elektromos folyosót, majd miután felmászunk a létrán, egy elektromos irányítószobát is. Ezeket hagyjuk későbbre, menjünk inkább a hidra és nyissuk ki a hátsó ajtót, ahol Yarovév admirális megajándékoz minket egy Silver key-el. A hidon a térképasztalt tetejéről lőjük le a szellőzőrácsot, majd ugorjunk és másszunk be a szellőzőrendszerbe, ahogy szoktuk. Itt kússzunk jobbra, majd a csapóajtón át másszunk le és kapcsoljuk le a magasfeszültség kapcsolót. Ezután jussunk vissza a hid előtti szikrázó, elektromos szobához, természetesen a probléma meg lett oldva, simán besétálhatunk és összeszedhetünk mindent. Találunk itt Desert Eagle-t, Nitrogen canister-t és egyébeket is. Menjünk ki, egy szintet le, és most már átmehetünk a magasfeszültségű folyosón is, a Silver key segítségével benyithatunk a konferenciaterembe. Itt nyissuk ki minden szekrényt és szedjük össze minden cuccot, az Oxygen canister lesz ami igazán kell nekünk, ha megvan, irány a konyha (a tűzes folyosón és a már nem elektromos ebédlőn át). Ut közben néhány katona támad ránk, szedjük le őket, az általuk elejtett Bronze key-t pedig szedjük fel. A konyhában vegyük fel a padlón heverő Secret-et, majd menjünk vissza a hidra, onnan pedig ismét a magasfeszültségű kapcsolóhoz a szellőzőrendszeren át. A

Bronze key segítségével most már kinyithatjuk az itteni ajtót és megszerezhetjük a második Secret-et a fiókból. Ha ez megvan, menjünk vissza Yarovév admirálishoz, másszunk fel a létrán, végül pedig az Escape Pod-ban használjuk oldalt a Nitrogen és Oxygen canister-eket. Lara így sikeresen megmenekül a tengeralattjáróról.

## 08 – Gallows Tree

Ebben a történetben, ahogy az a leírásban is olvasható, a tinédzser Larát irányíthatjuk ugyanabban az öltözékben, amiben az előző rész elején. A zord ír szigeten egy úton kapjuk meg az irányítást. Induljunk előre, hamarosan elérkezünk egy nagy szakadékhöz, nekifutásos ugrással célozzunk meg a túloldalt, ahol egy elérhető platformot látunk. Kapjuk el a peremet és oldalazunk rajta balra a végéig, majd innen egy meredek platformra kell ugranunk és azon is megkapaszkodnunk. Itt először engedjük el a peremet, majd jobbra ugorjunk a barlangba a Shift + Alt + előre stílusú lapos műgárral. Gyűjtsük be a Secret-et, másszunk le a fák gyökereihez, majd egy platformról egy barlangon keresztül jussunk vissza egészen a pálya kezdetéig. Ismét jussunk el a fent leírtak szerint oda, ahol elengedtük a meredek peremet, de ezúttal oldalazunk ezen jobbra, a végén engedjük el a peremet, majd gyorsan kapjuk el az alatta levőt és kússzunk át a lyukon. Csússzunk fel a másik végén, majd a kis platformról kapjuk el a felettünk levő indákat és másszunk át függőszekedve a szakadék másik oldalára. Kövessük az utat, jobbra vegyük fel az energiacsomagot, majd balra csússzunk le az akasztott démonhoz.

Itt már vigyáznunk kell, hogy az mp ne szurkálja meg Larát, ne időzzünk sokat egy helyen. Menjünk ahhoz a falhoz amerről jöttünk, a sarokban felugorhatunk, elkaphatjuk a meredek peremet, majd erről hátraugorhatunk egy platformra, ahol egy újabb Secret-et gyűjthetünk be. Innen menjünk a kút mellettli járatba, ugorjunk fel, és a plafonon függőszekedve másszunk amíg tudunk. A szikla széléről helyből ugorjunk a kút felé, így sikerül beleugranunk, majd ússzunk addig, amíg ki nem jutunk a házhoz. Másszunk ki a vízből és nekifutással ugorjunk a ház előtti részről a hosszú lejtős platformra, arról pedig ugorjunk hátra a ház sarkába. Másszunk be a házba és vegyük fel a Rubber tube-ot (gumicső) a fiókból, ezután pedig ugorjunk a lyukba, ússzunk át rajta, és ismét a ház előtt bukkanunk fel. Most már más tennivaló nincs itt, ugorjunk a másik medencébe, onnan pedig könnyen visszajuthatunk egy járaton át a kúthoz.

Menjünk a toronyhoz és másszunk át a részen alul. Haladjunk az úton, a végén vegyük fel a Pitchfork-ot, és a Rubber tube segítségével kapunk egy Catapult-ot (csúzlít). Másszunk fel a ledeszkázott ajtóhoz, használjuk a Catapult-ot, mire a fél harangtorony összedől, mi pedig folytathatjuk az utunkat. Vegyük fel az Iron clapper-t (a harang fényelve), majd a hátsó járaton át menjünk a kriptákhoz, ahol másszunk ki a járatból. Balra menjünk az első kriptába és vegyük fel a fáklyát, a következő két kriptá üres, a harmadikban Ctrl-al gyűjtjük meg a fáklyánkat az ottani fáklya segítségével. Az utolsó kriptá üres, a dobtetón sem tudunk még semmit sem tenni, így a lyuknál kell az utunkat folytatni. Dobjuk a lyukba a fáklyát Space-el, másszunk le és vegyük fel újra. Az előtűnk levő csapdát kerüljük ki jobbra, a következő elágazásnál ismét jobbra forduljunk. A csapda aljánál dobjuk le a fáklyát átmenetileg, majd a Shift segítségével besétálhatunk

biztonságosan a dárdák közé, ahonnan bekúszhatunk a harmadik Secret-ért egy részbe. Vegyük fel ismét a fáklyát, induljunk vissza, az első elágazásnál egyenesen menjünk, aztán forduljunk jobbra. Itt megtaláljuk az akasztófa gyökereit, a fáklya és a Ctrl segítségével gyűjtjük fel a platformról, erre megkapjuk a Heart-ot (a démon szívét). Dobjuk el a fáklyát és vegyük ezt fel, majd miután Lara találkozik Dunstan atyával, kövessük a papot.

Miután csúszunk valamennyit, ismét a kútnál találjuk magunkat. A szokott útvonalon jussunk át a tornyon és járaton keresztül a kriptás dombra, majd a dombtetőn használjuk a lyuknál a Heart-ot. Ekkor minden kriptából kimáshoz egy imp és megindulnak Lara felé. Gyorsan rohanjunk be az ajtón és nézzük meg a mozt. Itt fontos, hogy az Iron clapper nálunk legyen, az animációban láthatjuk, hogy ez óvja meg a lányt az impektől. Ezután Lara kinyit egy ajtót a padlón, amin keresztül kövessük a lineáris utat futva, kúszva és mászva, végül elérkezünk a kápolnához és rögtön jön a következő pálya.

## 09 – Labyrinth

A kápolna belsejében kapjuk meg az irányítást, pár lépés után láthatjuk, hogy egy szerzetes szellem valami jogar szerű tárgyat babrál a szomszéd teremben. Menjünk a terem másik végébe a kövekhez és toljuk be őket a következő sorrendben: középső, bal oldali, jobb oldali. Most már átmehetünk a másik terembe, de vigyázzunk a most megjelent harcias csontvázakkal. Mi is matassunk ott, ahol a szerzetes, Bone dust (csontpor) kerül így a tárgylistánba, amit az előző teremben az urnánál használjunk, hogy előzzük a csontokat és kinyissunk egy újabb ajtót. A kezdőpozíciónál a kinyitott ajtó mögött másszunk fel és kapcsoljuk át a kapcsolót, ezután a másik teremben a most kinyitott ajtó mögött kisedhetjük a falon található lyukból az első Secret-et a Ctrl segítségével. Nincs már itt több dologunk, csússzunk le a kezdőpozíciónál levő ajtó mögött, essünk be a zavaros vízbe, majd ússzunk fel és másszunk ki.

Induljunk el felfele a „lépcsőházban”, az első kijáraton menjünk ki, majd a hid elején nekifutásból ugorjunk balra. A peremen kapaszkodva oldalazunk jobbra, másszunk fel ahol tudunk, majd ismét ugorjunk nekifutásból a következő platformra, onnan pedig menjünk a járatba Secret-et gyűjtöni. Ha ez megvan, jussunk vissza a hidra és menjünk be a középen található toronyba. Húzzuk meg a kart, mire a torony kettőt fordul, így természetesen a hidon egy másik „lépcsőházba” megyünk vissza. Itt megint induljunk el felfele, majd a következő kijáratnál menjünk ki ismét a toronyba, azonban most ne húzzuk meg a kart, találunk egy másik hidat is, azon menjünk tovább. Menjünk fel a „lépcsőházban” a legfelső kijáratra, és azon menjünk ki a toronyba. A toronyban most egy könyvet találunk, a Bestiary-t (démonenciklopédia), ezt vegyük fel, ezután az ablakból nekifutásos ugrással áthuthatunk az ajtóhoz, felmászhatunk és folytathatjuk az utunkat. Az ajtó után egy világító szellemmel találkozunk, ez fogja nekünk a helyes utat mutatni, így nem fogunk eltévedni. Először ugorjunk fel, kapjuk el a peremet és másszunk fel, majd átlósan ugorjunk a mászható plafonra és másszunk rajta a repedésig. Eresszük el a plafont, majd rögtön kapjuk el a peremet és másszunk be. Hamarosan egy dárdás csapat áll közénk és a Secret közé, ebbe ereszkedünk le, de ne engedjük el a peremet, a peremen függőszekedve másszunk át a csapda másik oldalára, ahol kimászva végre felszedhetjük a Secret-et. Jussunk



ki és ismét ugorjunk fel az első platformra, de most a mászható plafon helyett nekifutással ugorjunk át a vékony deszkalapra, kapjuk el a szélét és másszunk fel. Innen a másik vékony deszkalap a cél, nem csúszunk le róla, még ha csúszósan meredeknek is tűnik, ismét nekifutással ugrást kell alkalmazni. Menjünk az úton, menjünk fel, csúszunk le, felismét és végül ki, kövessük végig a szellemet. Itt kint néhány lassú szörny támad ránk és néhány lyuk akadályoz minket. Ez egyszerű rész, ha követjük a szellemet, nem várjuk be a szörnyeket és nem esünk a lyukakba, hamar elérjük a labirintus végét. Itt csúszunk le, és a nyitott koporsó ajtón keresztül hagyjuk el a pályát.

## 10 – Old Mill

Az újabb helysínen, miután Dunstan atya magára hagyta Larát, ismét megkapjuk az irányítást. Egyenesen nem mehetünk tovább, a szürke kő átlépések egy előhalott kőzák lovas mindig helyben hagyja Larát, így balra kell folytatnunk az utunkat a barlangon át. Az első elágazásnál menjünk jobbra a nagy szakadékhöz és kőtélhez. A kőtélről, miközben az impek egyfolytában hajigálnak minket kövekkel, arra a magasabban fekvő platformra kell lendülni és ugrani, amit a kamera először mutatott. Vegyük fel a tárgyat, ami egy fátyla, majd csúszunk le a kezdőpozícióba és menjünk vissza a barlangba. Az előző elágazásnál a harmadik irányba haladjunk, majd a következőnél balra, itt gyűjtjük meg a fátylát. Menjünk vissza a kőtélhez és dobjuk le az égő fátylát az impeknek, célizzunk a leghosszabb sarokba, remélhetőleg akkor nem pattog le a mélybe a fátyla. Ha jól csináltuk, ezután az impek a fejüket fogva körbe-körbe rohannak, bennünket többet nem bántanak. Ugorjunk ismét a kőtélre, most azt a fémrácsos ajtót célozzuk meg, majd ott a Ctrl segítségével tépjük ki az egyik rácsot, ami ismét feszítővassá alakul át a tárgylistánkban. Szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet és essünk le a kezdőpozícióba. Jön a kőtél harmadszor, ezúttal a szemközti területre kell ugranunk, ha a szürke sziklát célozzuk meg, sérülés nélkül megússzuk a nagy ugrást. Itt csupa meredek tetejű sziklát látunk, ezeken általában sziklárról sziklára kell ugrálni. Az egyetlen nem meredekről kell kezdeni, amikor rálépünk a meredekre és csúszni kezdünk, tartsuk nyomva az Alt-ot és a balra irányt is, átugrunk a következő sziklára, onnan a következőre, onnan pedig tovább. Ekkor kezdjük nyomni a Ctrl-t, így megkapaszkodunk ennek a peremében, ha jól csináltuk. Ezen oldalazunk jobbra, húzzuk fel magunkat, majd amikor ezen is elkezdünk csúszni, ugorjunk tovább, a következőről ismét tovább, majd ismét nyomjuk a Ctrl-t, hogy a szűk rés peremét elkapjuk. Másszunk be a résbe és másszunk körbe ameddig lehet. A végén másszunk ki, de ne essünk le, fűgesszkedve oldalazunk balra, majd ismét másszunk fel a résbe ahol tudunk. Másszunk le, majd a feszítővas segítségével törjük le a Chalk-ot (kréta) a kőről. Másszunk ki az impes platformra, majd másszunk be alul a résbe egy Secret-ért. Innen is kússunk ki és jussunk vissza a barlang szájához, a kezdőpozícióhoz. (Helyből ugrás a kezdőpozíció alatti platformra, onnan pedig felugrás és felmászás.)

Végeztünk a kötelees résszel, menjünk vissza az ismert módon a pálya legelejére, majd a szürke kőlapon használjuk a Chalk-ot. Egy látványos mozi következik, amiben Lara egy pentagrammot rajzol a kőre, a kozák megpróbálja megölni, de Patrick Dunstan atya is előkerül és megmenti a lány életét. Ekkor a kozák lovas

elrabolja a papot, mi pedig végre tovább-mehetünk a szürke kő mögé. A barlangnál csúszunk le és kövessük az utat, hamarosan megint mozi kapunk. Ebben a főszereplők ugyanazok, a kozákról megtudjuk, hogy 700 éves és Vladimir Kaleta névre hallgat, továbbá a völgy fogja, mert a démonok nem tudnak átkelni a folyóvízen. A következő küldetésünk is ezzel kapcsolatos, ha az atyát viszont akarjuk látni, meg kell állítanunk a szélmalom és vízimalom által hajtott folyót a két malom kikapcsolásával.

Ezek után végre visszakapjuk az irányítást. Menjünk át a kozák háza és a vízimalom között, majd az ottani víz felett ugorjunk át, elérkezünk a szélmalomhoz. Balra két barlangot fedezhetünk fel, kússunk be a másodikba, vegyük fel az energiacsomagot, majd rohanjunk át a tűzőn és ugorjunk a vízbe. A lángokat az alacsony plafon miatt nem tudjuk átugrani, így az energiavesztéseket az imént felvett energiacsomaggal kell pótolnunk. Ezután vegyük fel a Secret-et, és a két medencén keresztül hagyjuk el az első barlangot (tehát a két barlang egy egyirányú barlang két vége). Most a nagy tóba ugorjunk és ússzunk körbe. A mélyebb részen egy Swampy nevű vörös lényt fedezhetünk fel, amint az arany és ezüst gyűjteménye felett őrködik. Amikor éppen nem látjuk, ússzunk a csecsebecséihez és emeljük el gyorsan a Silver coin-ját. Ha nem sikerül, kölcsönös adok-kapok útleg következik egy animációban, és próbálkozhatsz újra. Ha nálunk van a Silver coin, Swampy üldözni kezd minket. Ússzunk a ketrechez, használjuk rajta a Silver coin-t, majd nézzük meg az új mozi. Swampy csapdába esik, az impek pedig felhúzzák a ketreket és megeszik.

Ússzunk vissza Swampy területére, és onnan tovább a mélyvízben, ússzunk be a szélmalomba. A szélmalom belsejében menjünk fel egészen a forgatható kerék kapcsolóig. Ez egy nem túl nehéz időzített szekvencia lesz. Húzzuk meg a kereket háromszor, nekifutásból ugorjunk a vízszintes rúdra, kapjuk el Ctrl-al, majd ugorjunk tovább, arról a platformról pedig ugorjunk gyorsan a középső platformra és kússunk át a lezárdó ajtó alatt. Ha sikerült az ajtó mögé jutnunk, ugorjunk fel és másszunk feljebb, majd onnan a kapcsoló irányába ugorjunk le a Ctrl nyomvatartása mellett, így elkapjuk és átkapcsoljuk a kapcsolót, kikapcsoljuk a szélmalmot és lelassítjuk a folyót. Ezután már lecsúszhatunk a csúszdán, ússzunk ki a szélmalomból, majd miután kimáshatunk a tóból, menjünk vissza egészen a kozák házáig.

Most menjünk a ház másik, bal oldalához és ugorjunk a vízbe. Ússzunk körbe, valahol pont a ház mögött kúszhatunk balra egy járatba egy Secret-ért, majd ússzunk tovább, és menjünk vissza a kozák házához. Ismét a bal oldali vízbe menjünk, de ne ússzunk be a sziklák alá, hanem előtte másszunk ki a vízből balra. Ugorjunk fel és kússunk át a járaton, majd másszunk le, szaladjunk, kússunk, a végén pedig másszunk fel a platformra, ahonnan jó panoráma nyílik a kozák völgyére. Innen nekifutásból ugorjunk a másik szürke-fehér sziklás platformra. Itt jól látható, hogy a háztető kevésbé meredek pontjára kell nekifutásból ugrani, majd tovább a bejárat fölé helyből, majd a másik kevésbé meredek pontra ismét nekifutásból. Innen nekifutásból kell átugrani a vízimalom tetejére, ez elég nehéz ugrás, de a megfelelő szögben a Shift + Alt + előre stílusú lapos műugrással könnyebben elérhetjük a célt. A vízimalomba a kis résen át kell beszállítani, ezt a legegyszerűbben úgy tehetjük meg, ha másszásból ugrunk be az Alt segítségével. Bent találunk egy forgatható kapcsolót,

ezt fordítsuk el, és pontot tettünk a történet végére. Az atya megmenekül, Lara visszaküldi a kozákat a pokolba, végül a két démoniőr elhagyja a szigetet.

## 11 – The 13<sup>th</sup> Floor

Ebben a futurisztikus részben Lara úgy néz ki, mint Trinity a Mátrix című kultuszfilmben. Fekete, fényes, testhez álló PVC ruhát kapott, headset-et és napszemüveget. A látványos belépő után a szellőzőjáratban vehetjük át az irányítást, miután a hacker társunk, Zip befejezte a monológját. Balra löjük ki a rácsot és kússunk a járat végéig. Onnan kússunk tovább balra a mozgó lézerek alatt, csak akkor álljunk fel, amikor ezek elhaladtak felettünk, ugorjunk át a kis lézeres lyukat. A járat végében először kússunk jobbra és szaltózzunk be a raktárba. Gyűjtögessünk, találunk egy Hammer-t (kalapács) is, majd a ládáról nekifutásból ugorjunk vissza a szellőzőjáratba és kússunk vissza jobbra. Itt is löjük ki a rácsot és kússunk tovább, majd a járat végén szaltózzunk jobbra, amikor a mozgó lézerek máshol pástáznak. Kússunk az emelkedőn, majd ha a lézerek mögénk kerültek, álljunk fel, fussunk végig, és a járat végén kússunk balra. Hamarosan végre beszálkóztunk a fegyverszobába, ahol az első Secret-et felvehetjük, majd menjünk vissza ugyanezen az úton a pálya kezdetéhez. (Aki nem gyűjti a Secret-et, mindezt kihagyhatja, bár a kalapács nélkül egy kicsit nehezebb dolga lesz.) A pálya elején is megjelent két veszélyes lézer. Amikor az első lézer távolodik, kövessük addig, ahol a felső még nem ér el minket. Amikor az is távolodik, kövessük azt is, futás közben ugorjunk át a visszatérő alsó lézert, majd a legutolsó pillanatban kezdjük el kúszni. Így bekússunk a járat tölcsér végébe, odáig már nem ér el az első lézer, a felső pedig felettünk mozog. Amikor a felső távolodik, gyorsan másszunk fel a létrán.

Kövessük a szellőzőjáratot, majd a végén törjük le a lakatot a Hammer segítségével (ha nincs nálunk, akkor le lehet lövni, és egy veszélyesebb rövid mellékúton jutunk ugyanodaj). Másszunk fel a létrán, a lézeres részen akkor másszunk át, amikor a lézer pont elhaladt balra. Itt zárva van az ajtó, a fehér falat löjük ki és arra folytassuk az utunkat. A szellőzőakna végén másszunk ki a folyosóra, majd löjük le jobbra a rácsot, másszunk be a járatba, löjük le a járat másik végén is a rácsot és másszunk ki. Ez üveg mögött egy őrszik, ha bekússunk az asztalhoz és halkán elemeljük a High level access card-ot, nem ébred fel, nem aktivizálódik a plafonon a gép-ágyú sem, és a másik őrs sem jelenik meg. Ugyanígy itt halunk ki is nyithatjuk az ajtót a kártyával és gyűjtögethetünk mögötte. Ha itt végeztünk, kússunk vissza a folyosóra és használjuk a liftet.

A 16-os emeleten, miután likvidáltuk az őrköt, menjünk balra és nyissuk ki az ajtót a High level access card-al. Itt is van automata gépfegyver, de ez nem annyira érzékeny, ha nem bántjuk a narancssárga kutatókat nem jön elő. Nyomjuk meg a tereben található egyetlen gombot, menjünk vissza a lifthez és onnan menjünk tovább a folyosón. Elérkezünk az Iris feletti részre, innen csak a szemközti ajtón tudunk továbbmenni, menjünk arra. Itt osztják a narancssárga védőruhákat, nyomjuk meg a zöld gombot a kutató oldalán és vegyük fel az Access code disc-et. Menjünk vissza egészen a liftig, annak segítségével pedig a 13-adik emeletre, a folyosó másik végébe. Használjuk a gépnél az Access code disc-et és másszunk be a kinyitott szellőzőjáratba. Itt sorozatos robbanások

fogják megkeseríteni az életünket, rohanjunk a póznához, kapjuk el, csúszunk le a középső, onnan pedig ugorjunk hátra. Vegyük fel az itt található Secret-et, majd innen már leugorhatunk a pózna alához és folytathatjuk az utunkat kúszva.

A következő csarnokban két Dredd Bíró kinézetű veszélyes ellenféllel kell végeznünk. Egy találatuk is fele energiánkba kerül, és kizárólag egy célzott fejlődéssel lehet őket gyorsan ártalmatlanná tenni. Ha ez sikerült, az emeleten hátul, és a földszinten a bal hátsó High level access card-al nyílt ajtó mögött gyűjtögethetünk. Ezután a csarnokban nyissuk ki a nagy ajtót szintén a High level access card-al, mögötte pedig szedjük le a Dredd Bíró ürgét a szokásos fejlődéssel. Vegyük fel az általa hátrahagyott Iris lab access disc-et és használjuk a konzolon. Itt egy elég veszélyes rész jön egy gépágyúval és egy járőröző őrral. Ha kinyitjuk az őrt és átjutottunk a következő laborba, Zip ránk szól, hogy nehogy leljük az itteni narancssárga kutatót. Itt is két megoldást választhatunk, ha teljes Secret kollekciót szeretnénk, válasszuk a nehezebb utat és pumpáljuk tele ólommal a kutatót. Ekkor az itteni ajtó zárva marad, viszont az előző U alakú folyosó másik végén kinyílik egy újabb, ahonnan nagyon sok őrszönlök ki. Arra folytassuk az utunkat, közben ritkítsuk az ellenség sorait. Az új végén kússunk a következő folyosó közepére, majd amikor a mozgó lézer elhaladt jobbra, szaladjunk balra és vegyük fel a harmadik Secret-et. Amikor ismét jobbra ment a lézer, fussunk vissza közepre, másszunk, majd amikor a lézer elhaladt balra, fussunk ki jobbra az ajtón át. Ezekhez a lépcsőkhöz jutunk akkor is, ha lemondunk a Secret-ről, és a kutatót arra kényszerítjük, hogy segítsen az ajtót kinyitni. Menjünk fel a lépcsőn az Iris feletti kontrolszobába, az itt található kapcsoló időzített, de nem veszélyesen nehéz. Kapcsoljuk át, ekkor kikapcsolódik rövid időre az Iris körüli energiamező, ezután szaladjunk ki, végig le a lépcsőn, lent ki az Iris-hoz és vegyük fel, ha még időben érkezünk. Ezt követően hagyjuk el a termet a másik ajtón át.

## 12 – Escape with the Iris

Most az épület irodaszárnyában kezdünk, pár lépés után Zip felszólít minket, hogy tegyük le a fegyverünket a tartóba, ha odamegyünk Lara így is tesz. A szürke folyosórész egy fegyverdetektáló röntgen, ha fegyverrel megérintjük azt rajta biztos halál vár ránk. A plafonon itt még láthatunk egy kis repedést, ha Ctrl-al felugrunk kinyithatjuk, sajnos egyelőre egy zárt ajtó van mögötte. Induljunk fegyvertelenül a szürke zónába, ahol Lara csontvázát irányíthatjuk. Az első ládat né nyissuk ki, bomba van benne. A következő folyosóról menjünk ki az egyetlen ajtón ami kinyílik számunkra, majd a következő szűk folyosót is a szemközti ajtón át folytassuk utunkat. Vegyük fel a Chloroform-ot a szekrényből, majd a folyosóról a következő szobába is menjünk be, itt a Cloth-ot gyűjtjük be a fiókból. Mielőtt ide beléptünk, láthatuk a folyosó végén strázsáló őrt. Használjuk a Chloroform-ot a Cloth-al, a Chloroform soaked cloth (kloroformmal átitatott ruhadarab) lesz az eredmény. A Shift-et senketkedjünk az őr mögé, majd a Ctrl és a kloroform segítségével tegyük ártalmatlanná. Most visszamehetünk az előző folyosó utolsó szobájába, plusz a következő folyosó szobáit is fosszuk ki, az utolsóban egy Restroom access card-ot (a mellék helyiség kódkulcsa) zsákmányolhatunk. Menjünk vissza az előző folyosó elejére, itt a mellék helyiség, ami csak kártyával nyílik. Ússzuk be a konzolba a kártyán látható „8526”-os számot, majd menjünk



a férfi WC-be és rúgjuk be az első ajtót a Ctrl-al. Itt is találunk egy repedezett plafonrész a fejük felett, nyissuk ki és másszunk fel a járatba.

A lyuknál szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet, erősszük el, majd kapjuk el az alatta levő peremet is, innen már leeshetünk úgy, hogy nem zúzzuk halálra magunkat földet éréskor. Másszunk ki a járat végén hátrafele, majd másszunk le a mászható falon a liftaknában ameddig tudunk. A mászható rész legalfján, ha a Ctrl mellett a lefele irányt is nyomjuk, Lara kicsit hintázik jobbra, balra és előre. Amikor előre lendül ki, engedjük el a Ctrl-t, és a kis járatban felvehetjük a Secret-et. Innen ugorjunk rá a rúdra, azon pedig másszunk fel a rúd tetejéig. A rúd tetejéről egy kicsit másszunk vissza, majd ugorjunk hátra, a liftként egy kis platformra érkezünk. Láthatunk egy vízszintes rudat a lift és a fal között, oda kell átlugranunk egy nekifutásos ugrással, onnan pedig a szemközti platformra. Innen egy átlós ugrással ugorjunk a lift tetejére, kapjuk el a peremet, másszunk fel, majd a lift tetején levő csapóajtón keresztül ereszkedünk a lift belsejébe. Nyomjuk meg a gombot a lift kapcsolótábláján és menjünk ki a liftből. Itt egy őr áll háttal nekünk, a Shift segítségével settenkedünk a másik lifthez, a gombbal nyissuk ki a liftajtót, sétáljunk be és indítsuk el a liftet. A lift meg egy kört a liftaknában, majd amikor az ajtó kinyílik, szembetaláljuk magunkat egy Dredd Bíróval és két másik fegyveres őrrel. Zip azt ordítja a fülünkbe, hogy azonnal indítsuk el a liftet, tegyünk is így, rohanjunk a kapcsolótáblához és nyomjunk Ctrl-t újra. A lift a nagy lövöldözéstől megsérült és zuhanni kezd, amikor megkapjuk az irányítást, nagyon gyorsan ismét rohanjunk a kapcsolótáblához és ismét nyomjuk meg a Ctrl-t. Ezzel bekapcsolunk a lift fékrendszerét, a lift így is a földszinten török darabokra, de Lara ekkor túléli a zuhanást.

Miután Lara feltápaszkodott, másszunk fel a rácson a lift roncsának tetejére, onnan helyből ugorjunk a vízszintes rúdra, onnan pedig a szemközti platformra, amire másszunk fel megkapaszkodás után. Itt másszunk fel a mászható falon, és nagyjából a felénél ugorjunk hátra, ha jól csináltuk egy újabb platformra érkezünk. Innen nekifutásból ugorjunk a következő rúdra, onnan a szemközti platformra, ahol másszunk fel a szellőzőaknába. Az akna végén ismét egy könnyebb ugrálós rész jön, csússzunk le az első csúszdán, majd a második csúszdáról ugorjunk a rúdra. Ezen pörögünk addig, amíg a tűz visszavonul, majd ugorjunk át a következő rúdra. Ezen a rúdon is pörögünk, amint kiálszik a tűz előttünk, azonnal ugorjunk, majd szökkenjünk hátra, amíg le nem esünk a peremről, aminek a szélét természetesen kapjuk el. Így elkerültük a második, veszélyesebb tüzet is. Oldalazzunk, másszunk fel a platformra, majd nekifutásból ugorjunk a falban látható résbe. Itt ismét egy kötél, pontosabban most rúdon kell átgyalogolnunk a már ismert módon. A túoldalal csússzunk le végig, majd kússzunk ki a folyosóra és rohanjunk a folyosó jobb végébe. Itt az őr mindig észrevesz minket, egy kicsit álljunk meg a zöld akvárium előtt, így az őr miközben ránk lövöldöz kilövi nekünk az akvárium üvegét. Az üveg mögött vegyük fel a Secret-et, majd a folyosón kerüljük meg az akváriumos részt, mind egy merre. Itt menjünk fel a lézerekhez, egy mesterlövész fog ránk lövöldözni, csak a gyors mozgás segít a golyók elkerülésében. Menjünk ezen a szinten körbe a szemközti ajtóhoz, másszunk fel az ajtó baloldalán levő rácson a következő peremszintre, ezen pedig ismét menjünk

az áttellenes oldalra. Nyomjuk meg az itt található gombot, ez deaktiválja a lézert, majd mozogjunk a poroltó körül, amíg a mesterlövész el nem találja, majd az így kirobbantott járatban vegyük fel a harmadik Secret-et. Most másszunk vissza az alsóbb szintre és menjünk be a kinyílt ajtón. A folyosó végén ne lépjünk le a mélyebb területre, mert alig látható halálos lézer védi, nekifutásból ugorjunk az akváriumhoz. Megjelenik egy őr és elkezd ránk lövöldözni, ha jó helyen állunk, akkor így kilövi az akvárium üvegét is, a kiömlő víz pedig zárlatot okoz a lézeres rendszerben, deaktiválja azt. Gyorsan kapcsoljuk át a kapcsolót, majd a közelebbi ajtón át rohanjunk tovább, a következő kanyarban pedig balra. A másik ajtóból egy Dredd Bíró is kijön, így már ketten lesznek a nyomunkban. Ebben a szobában bezáródik mögöttünk az ajtó, így egy kis időt nyerünk, amíg az üldözőink ki nem nyitják egy lángvágóval. Azonban a szoba másik ajtaja is zárva van, és a mozgásérzékelők két gépágyút is aktiválhatnak, ha gyorsan mozgunk. A Shift segítségével lassan menjünk a két kapcsolóhoz, kapcsoljuk át őket, majd menjünk ki a folyosóra, rohanjunk végig rajta, a vége előtt pedig be jobbra az ajtón. Ide, a teleport szobába már nem követnek minket. Menjünk be a nyitott ajtón, a plafonon nyissuk ki a bukájtót és másszunk át az ott található járaton. Használjuk a gép kapcsolóját, ezzel a röntgensugarakat bekapcsolunk a doboz szobában, ha visszmásszunk láthatjuk, hogy melyik az az egyetlen doboz ami nem bomba. Ebből a dobozból vegyük fel a Teleporter disc-et, kússzunk vissza a teleport szobába és használjuk a bejáratnál található gépen. Most menjünk az X-el jelölt teleportba és használjuk az Iris artifact-et a teleportáláshoz.

Egy kis animáció után a másik teleport szobában találjuk magunkat. Másszunk be a padlón levő lyukba, majd kússzunk a rúchhoz és használjuk a távcsövünket maximális zoom-mal. Amikor az őr beüti a panelba az ajtót nyitó kódot, ezt jegyezzük meg. Másszunk ki a szellőzőrendszerből, menjünk a konzolhoz, majd amikor az őr kijön a szobából és elindul balra, üssük mi is be a konzolba a számot, ami „1672”, majd halkan oszontunk be az ajtón a Shift segítségével, így az őr nem vesz észre minket. Eljutottunk az első röntgenes fegyverdetektor mögé, kapcsoljuk ki az itt található kapcsolóval, majd másszunk ki a teremből a vörös lyukon át. Másszunk fel a rácson, majd bukfencezzünk le a lyuknál és visszaérünk oda, ahol leraktuk a fegyverünket. Most már felvehetjük a fegyvert és sértetlenül átmehetünk vele a szürke folyosón. A következő folyosón a monitor melletti portoltól löjük szét, az pedig kirobbantja a tűzlépcsőhöz vezető ajtót, azon át hagyjuk el a pályát.

### 13 – Red Alert!

Elérkeztünk a legutolsó pályához, a kezdőpozícióból rögtön láthatunk a távcsöves lézer segítségével egy Dredd Bírót, aki egy magasabb lépcsőfordulóban őrködik. Induljunk felele a lépcsőn, a törtött lépcső tetejéről nekifutásos ugrással jussunk tovább. Menjünk feljebb még egy lépcsőn az ajtóig, majd a következőn szaladjunk és nekifutásból ugorjunk a közepén, ugyanis ez le fog szakadni alattunk. Várjuk meg amíg elmegy a helikopter, majd másszunk le a félig leszakadt lépcső maradványain és másszunk be balra egy nyílásba az első Secret-ért. Másszunk vissza és folytassuk az utunkat a következő lépcsőn, majd a tetejéről helyből ugorjunk a következő platformra. Újabb nekifutásos ugrás a szemközti

oldalra, majd ismét szaladjunk és nekifutásból ugorjunk a következő lépcső közepére, ez is a mélyben fog kikötni.

Rúgjuk be Ctrl-al a repedezett falat, kússzunk át rajta, majd a következő szobában kapjuk el és nyissuk ki a felettünk levő, nehezen észrevehető csapóajtót. Másszunk fel, majd jobbra a távcső infra módjával láthatjuk, hogy öt darab infravörös, halálos lézer állja az utunkat. Vegyük fel a dobozokról az löszereket (a Grappling Gun Ammo-ra mindenképp szükségünk lesz), majd löjük ki a lézeres távcső segítségével a lézerek túoldalán levő csapat a gőzölgő csövön. A gőz ezután mutatja számunkra a lézereket, ezzel segíti az átjutást. Jó segítség lehet még az, hogy a lézerek a fehér csikoknál vannak és mindig kétszer tűnnek el, egyszer rövidebb, egyszer hosszabb időre. Ha átjutottunk, menjünk tovább és liftezzünk. Itt egyelőre csak egy ajtón mehetünk be, nyomjuk meg a gombot és nagyon gyorsan löjük le a célálblákat. Ha jól csináltuk felgyullad a lámpa, és a szomszéd ajtón is bemehetünk folytatni a lögyakorlatot. Itt is a gomb megnyomása után kell lelőnünk a célálblákat, de ez sokkal nehezebb, ha a célálblák elhagyják a pálya felét, halottak vagyunk. Ha ezt is sikeresen teljesítettük, kinyílik az ajtó, szaladjunk ki a folyosóra a gáz elől.

A folyosó végén van a két fegyverraktár, menjünk először a jobboldaliba és a zöld lézernél vegyük fel a Grappling Gun-t (kötélvető). Szedjük össze mindent, a Grappling Gun Ammo-t is, majd menjünk a következő gyakorlóterre. Másszunk fel a legmagasabb ládára, majd a Grappling Gun-nal célozzuk meg a tető közepén a rácstól és löjük magunknak egy kötele. Ugorjunk a kötélre valamelyik ládáról, majd a falon levő kijárat mellett repedezett fal felé lengjünk ki, kapjuk el a repedéseket és másszunk oldalra, ki a kijáraton. Csússzunk le a csúszdán, majd gyorsan küldjük át az őrök vadászmezőkre a két Dredd Bírót, akikkel szembetalálkozunk. Menjünk be a másik fegyverraktárba is, és szedjük fel a Secret-et. Amennyiben elszúrtuk az első lögyakorlatot, vagy kihagytuk a másodikat, ez a Secret kimarad az életünkéből, de a játék továbbra is teljesíthető. Ezután az ismert úton menjünk vissza egészen a tűzlépcsőig.

Ismét használjuk a Grappling Gun-t, ezúttal fent közepén a lépcsőket célozzuk meg. Ugorjunk az így készített kötélünkre a lépcső tetejéről nekifutásból, majd lendüljünk vele a túoldalra és a lyukba ugorjunk be. Rögtön csúszni kezdünk a tűz felé, ugorjunk fel a peremre, majd kússzunk be a szellőzőaknába és kövessük a végéig. Itt bukfencezzünk le a szomszédos ládára átlósan, majd a távcső és lézer segítségével gyorsan intézzük el a lent kószáló őr, ha jók voltak az automata gépfegyver nem aktivizálódik. Ugrálva és mászva jussunk le, és az ajtó mellett kapcsolóval nyissuk ki az ajtót és távozzunk. A következő folyosón használjuk a liftet, majd a kötélre ereszkedő katonákat végezzük ki gyorsan. Menjünk az ajtó mellett zárszerkezethez, innen ugorjunk a kötélre, majd kilengés után a kötélről a dobozra. Ugorjunk fel Ctrl-al, és miután kinyitottuk az ajtót, másszunk fel és haladjunk a szellőzőaknában, hamarosan lecsússzunk egy csapóajtón keresztül egy másik szintre.

Haladjunk tovább, a lézeres elágazásnál csak egy irányba folytathatjuk az utunkat. A következő lézernél ismét ugyanez a helyzet, másszunk át a résen, utána pedig másszunk fel a rácson. Elérkeztünk egy terembe, ahol egy kopasz android szerű főnökkel kell megvívunk. Essünk le a dobozra, majd kezdjük el löni a főnököt. Amikor már félig fém, és a fém-

lába is szikrázik, célozzuk meg és löjük le a csövön levő csapat. Ekkor a kiömlő víz bizonyos magasságig feltölti a termet, a főnök pedig feldobja a talpát a zárlat hatására. A vízbe természetesen ezután ne érjünk, a magasfeszültség veszélyes számunkra. Nekifutásból ugorjunk átlósan a meredek platformra, aztán csak tartssuk nyomva az Alt-ot, Lara automatikusan ugrik még három a meredek platformokon, és a cső feletti normális platformon köt ki. Vegyük fel a csap feletti rácslal a Grappling Gun Ammo-t, majd a szellőzőakna tetejéről löjük a terem közepére ismét egy kötele a Grappling Gun segítségével. A platform végéből szökkenjünk egyet vissza, majd helyből ugorjunk a kötélre, lengjünk ki és jussunk be a szemközti járatba. Az itteni kapcsolót kapcsoljuk át, majd ismét ugrás a kötélre, onnan a szellőzőaknára, onnan pedig jussunk le a száraz padlóra. Szedjük fel a Key bit (left)-et, majd az előző módon ismét jussunk le a kapcsolóhoz, kapcsoljuk vissza, majd ismét lendüljünk a kötélre vissza a szellőzőakna tetejére, onnan pedig függeszkezdésből másszunk be a szellőzőaknába. (Azért kell a vizet visszaeresztetni, mert a víz leeresztésekor bezáródik a kijárat is.)

Jussunk vissza az ismert úton az utolsó lézerekhez, amidőnkben kikapcsolt, mögötte folytassuk az utunkat futva, ugrálva és elugrával a helikopter lövedékei elől. Ha elértük a szobát megpihenhetünk, majd a következő helyszínen, a bárban ismét a rohanás jut nekünk osztályrészül. Szaladjunk be a bárpult mögé, ott már kúszhatunk is, majd a sarokban kapcsoljuk át a kapcsolót. Rohanjunk vissza az előző szobába, itt találkozunk az új kopasz android főnökkel. Innen rohanjunk vissza a folyosó elejére, de meg előtte forduljunk be jobbra, amerre még nem jártunk. Itt legyünk nagyon gyorsak, a folyosó végén forduljunk balra, majd balra ismét, és az elágazásnál balra be a kapcsolóhoz. A fejünk felett a rácson át láthatjuk amikor a kopasz üldözőnk követ minket a folyosón, amint átlép a kapcsoló felett az L alakú helyiségbe, kapcsoljunk gyorsan, így két ajtó közé csapdába zárjuk. Ha sikerült a főnököt csapdába zárni, menjünk tovább az előző folyosón, be az egyetlen elérhető ajtón. Ez szó szerint egy gázos terület, a mélyebb részekben tudunk levegőt venni ha másszunk, egyébként Lara visszatartja a levegőt, így az időnk is limitált. Fussunk át a szemközti ajtón, majd az ottani ajtón át a szomszédos terembe. Itt húzzuk meg a kart és kússzunk át a résen a Secret-ért. Ezután szaladjunk vissza az első garázs terembe és menjünk át a másik, korábban zárt ajtón. A terem üvegablakán át láthatjuk, amint a csapdába zárt ellenfelünk fel-alá mászkál. Kapcsoljuk át a kapcsolót, ezzel a gázt átszívályozzuk a mi teremünkbe, így hamarosan összeesik és kilehel a lelkét. Kapcsoljuk vissza a kapcsolót, majd menjünk vissza egészen a csapda kapcsolóig, azt is állítsuk vissza. Ezután bemehetünk a csapdának kinevezett L alakú helyiségbe és felvehetjük a Key bit (right)-ot, amit a főnök hátrahagyott. Kombináljuk a két kulcsdarabot, és kapunk egy Helipad access key-t. Menjünk vissza a helikopteres folyosóra, onnan vissza oda, ahol lecsúsztunk erre az emeletre, és ott felugorhatunk és felmászhatunk egy falon. Visszaérünk a dobozhoz és a Helipad kapujához, nincs más teendőnk, használjuk a Helipad access key-t a zárszerkezetnél és hagyjuk el az épületet a kinyílt ajtón át. Dőlünk hátra és nézzük meg a játékot záró mozt és, hogy Bugs Bunny szavaival zárjam: „ennyi volt srácok”.

Credo

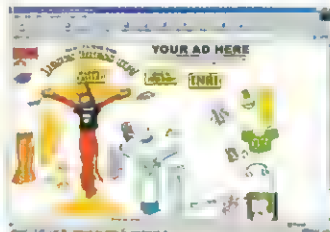
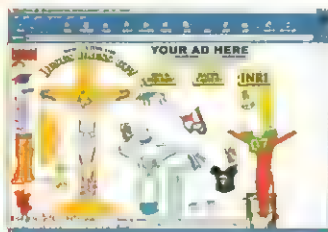
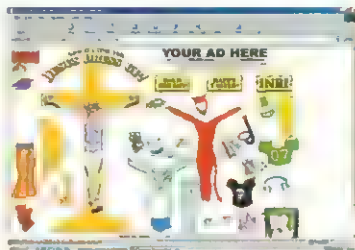


# SZÖSSZENET

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni. Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hát ha tudunk egy kicsit segíteni...

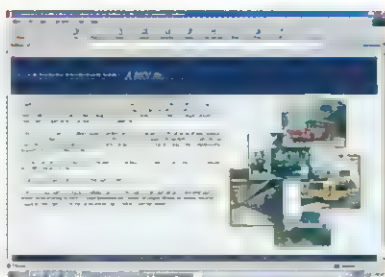
<http://www.normalbobsmith.com/jesusdressup.html>

Hát akkor kezdünk neki ebben a hónapban is a jobbnál jobb webite-ok meglátogatásához. Rögtön mindjárt itt van ez az épületes lap is, ahol magát Jézust kell felöltöztetnünk, keresztre feszített állapotában. A hardcore vallásosak, most biztos a szívükhöz kaptak, de a többieknek egyszerűen muszáj megnézni, mert nagyon forró. Régi, kivágható papírajátokra emlékeztető hangulata van, mert szinte bármelyik testrészére ráaggathatsz valami teljesen oda nem illőt (nem igazán akarom lelőni a bűvárszemüveg mélységű poénokat). Szóval nézzétek meg!



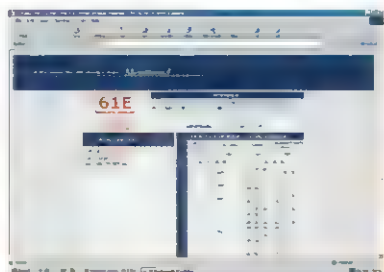
<http://www.bkv.hu>

Dobjatok meg kövel, köpjetek le, vessetek meg, de tényleg jól láttok, ez itt a Budapesti Közlekedési Áll... ööö, izé, Vállalat hivatalos honlapja. Nem azért tettem be, hogy leírjam, milyen szép, meg milyen jó, hogy van rajta menetrend, meg utas tájékoztatás, meg minden ami még akár jóvá is tehetné a szájt, ha nem feledkeznénk meg arról az apró kis nüánsznyi



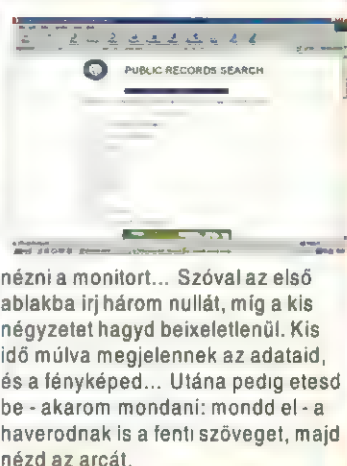
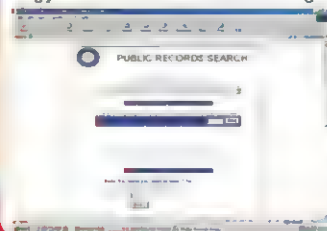
problémáról, hogy ugye kérem szépen ez mégiscsak az a hárombetűs szervezet az országban, amit ép eszű embertől még nem hallottam dicsérni. Mindegy, a lényeg az oldalon található link, amivel személyesen is kapcsolatba lehet lépni a céggel, e-mail képében. Ki ne érzett volna

már ingerenciát, arra hogy egy valamelyik járaton kellemesen eltöltött zötykölődés után megköszönje ezt a megismételhetetlen élményt a BKV-nak. Na jó, nem ment el az eszem teljesen. (Ne) utáljuk a BKV-t izomból, (ne) küldjük neki az anonim anyázó leveleket mindennap, és (ne) buzdítsuk a lelkes fiatalságot is ugyanerre. Mindent a nemes cél érdekében! Vezessenek az ellenőrök!

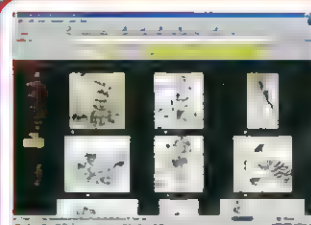


<http://thecenter2000.com/fbi.htm>

És most menjünk át picit (látszólag) komolyba, ugyanis rábukkanhatsz akár saját magadra is az FBI közép-kelet európai fényképes adatbázisában. Egy kis útmutató a kitöltéshez: minekután garantálom, hogy elkerekedett szemekkel fogod



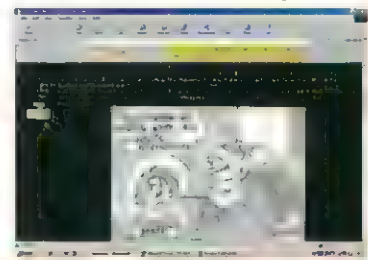
nézni a monitort... Szóval az első ablakba írj három nullát, míg a kis négyzetet hagyj beixeletlenül. Kis idő múlva megjelennek az adataid, és a fényképed... Utána pedig etesd be - akarom mondani: mondd el - a haverodnak is a fenti szöveget, majd nézd az arcát.



<http://w3.swi.hu/vereslap/>

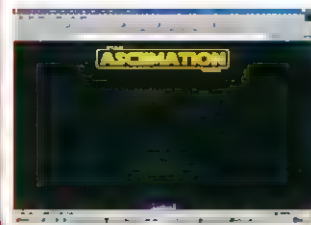
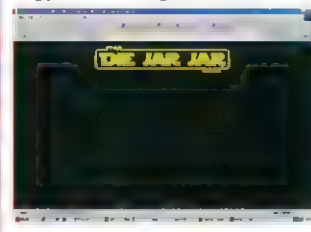
Képeslapküldő szolgáltatás van vagy ezerféle. De ilyen, mint amit most mutatok, nem igazán terjedt el... Mint ahogyan talán már a cím is árulkodik róla, a Véreslapok akár szó szerint is tartalmazhatnak minden olyan

összetevőt, ami csak szükséges ahhoz, hogy egy fejlődésben lévő szervezet tökéletesen megálljon és ne nőjön tovább. Azon kívül, hogy a felvonultatott kínálat más, mint a megszokott, semmiben sem tér el. Barát / ellenség? Küldj nekik ilyet és szeretni fognak nagyon...



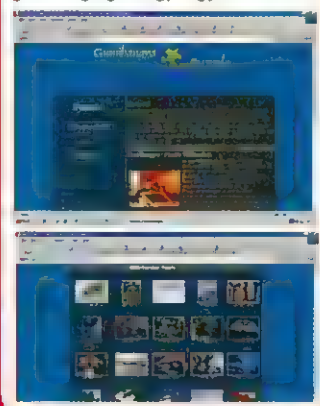
<http://www.asciimation.co.nz/>

Lerakod a hajad, majd utána el is hajtod, amikor megnézed ezt az oldalt. Itt a Star Wars filmet nézheted végig, de ASCII karakterekből, és úgy néz ki, mint valami lsten! Bónusz: hogyan hallt meg Jar Jar Binks...



<http://web.interware.hu/farkas99/>

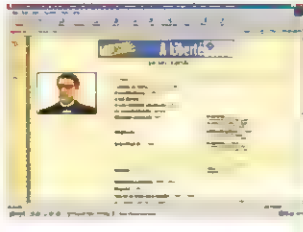
Van egy tutkó kis bót Budán, ahol — azon kívül, hogy egyszer volt kutyavásár — elsősorban mindenféle puzzle-okat és másodsorban frankó logikai játékokat árulnak. Ez tulajdonképpen egy online bódé akarna lenni, ahol ezeket a cuccokat meg is rendelheted, de témája engem megfogott, úgyhogy most itt van.



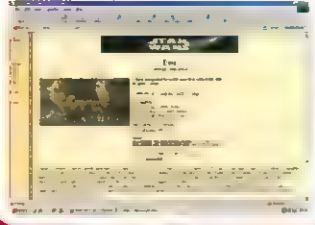


<http://www.port.hu/>

Igazándiból nem is tudom, mit mondhatnék erről az oldalról. Mindent tud, amit csak egy programajánlónak tudnia kellhet, hisz ez a lap tartalmazza a legnagyobb adatbázist a Magyarországon játszott mozifilmekről, Színházi előadásokról,

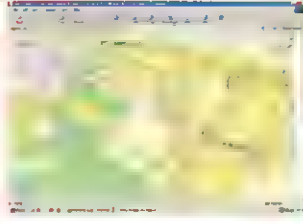
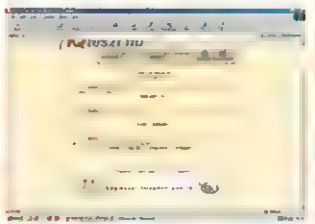
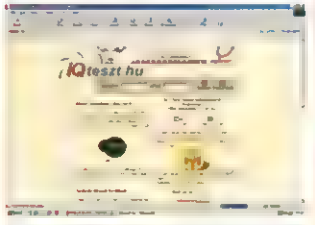


TV műsorokról, Utazási irodákról és kulturális színterekről. De ha már csak az első dolog miatt jössz ide, akkor is leesik majd az állad, ugyanis a legapróbb részletre ki van dolgozva minden. Csodálom is, hogy ha nem ismered?!



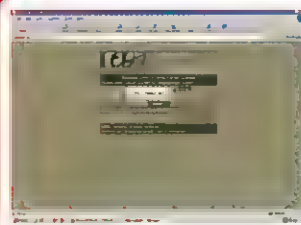
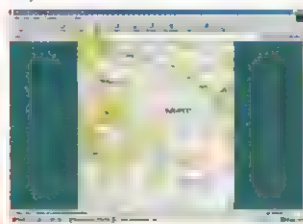
<http://www.iqteszt.hu/>

Tördd egy kicsit a buksid, aztán bökj rá a helyes válaszra. Jó döntés esetén, még nyerhetsz is... Valahogy így lehetne összefoglalni az iqteszt.hu lényegét. Miközben töltöd ki a kérdésekre a válaszokat, megtornáztatod az agyad, s ha jól válaszoltál, a kapott pontjaidért ajándékokért licitálhatsz. Nézd meg Te magad, mennyire vagy iqniku (© by Iq-Men)?



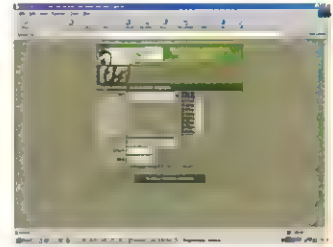
<http://www.fsz.bme.hu/ungary/budapest/cgi-bin/search>

Ha nincs kedved vesződni az analóg térképpel, nesze neked egy digitális Budapestről. Utcák szerinti keresései lehetőséged is van, és utána elég nagyba megkapod az eredményt. Az tetszik benne, hogy kinyúlik a külső kerületekbe is. Na, ki találja meg az 576. utcát hamarabb (merthogy van olyan is!)?



<http://www.007.hu/>

Bár nem tudom mennyire érdekesek az ingyered e-mailszolgáltatók mostanában, nekem mindenképpen felüdülést hozott a Prim Posta egyik



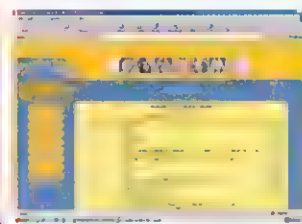
mutációja, ahol akár 007-es, akár születési dátumod állhat a kukacod mögött. Ezen kívül személyesen is elég kultúráltnak tartom a Primet, hisz 6 MB-od van a leveleid tárolására, stabil és támogat egy csomó extrát is.

<http://www.puska.hu>

Hogy némi informatív jelleggel is felruházzuk eme szent hasábkot, látogassunk el a puska.hu-ra, ahol a nevével ellentétben nem löfegyvereket fogunk találni, hanem remek okosságokat arra nézve, mi van, ha nincs kedvünk tanulni,

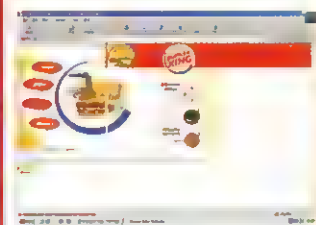


kidolgozni egy tételt, utána járnai információknak. Általános iskolától kezdve egészen az egyetemig van minden, és ha ez sem lenne elég, tele van jobbnál jobb stratégiákkal, hogy miként is lehetne elkövetni azt a bizonyos tettet. Meg vicces írások, szóval szerintem hasznos.



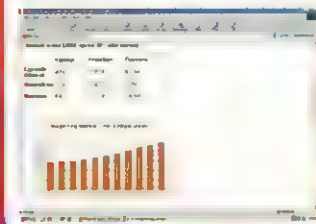
<http://www.burgerking.hu/>

Azt mondjátok nincs hasznos szájat az újságban? Tévedtetek, mert csak most jön igazán, ami hasznos. A Burger King oldalain ugyanis még csak online se tudunk rendelni egy gőzölgő finom úrhajóskaját, de viszont



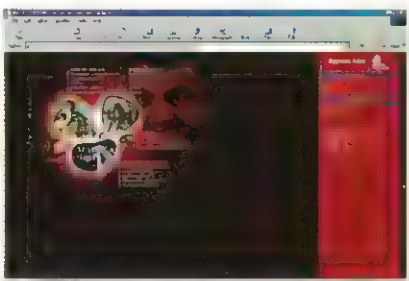
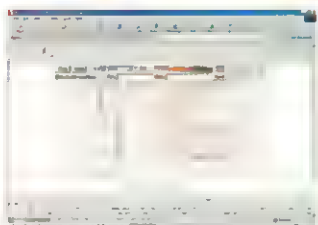
mindent megtudhatunk a cég gazdálkodásáról, meg pillanatnyi piaci elképzeléseikről. Még fejlesztés alatt áll, állítólag lesz ez jobb is.

Az pozitívum, hogy egyelőre ők az egyetlenek, akik megjelentek a weben!



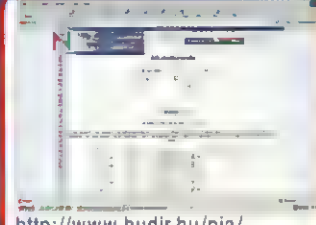
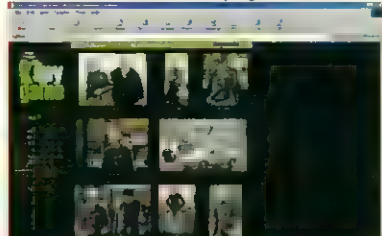
<http://www.matavsuxx.com/>

A végére hagytam a hónap site-ja kitüntető címet érdemlő oldalt. Gondolom a BKV mellett a másik népszerű organizésón a Matáv, amit, mint mindenki tudja, a [www.matav.hu](http://www.matav.hu) címen lehet felkeresni. Nos, ennek a korszaknak vége, ugyanis én inkább matavsuxx előfizető lennék. A részletek a honlapon, aminek tartalmát nem akarom lelőni, elég, ha csak annyit mondom: „enyhe” görbe tükör tartása az egyeduralkodó telefonszolgáltató pakejja elé, és nem is akármilyen módon...



<http://www.extra.hu/judy/>

Mostanában eluralkodó Brad Pitt mániám elől ti sem menekülhettek, hisz aki nem járt csukott szemekkel/tülekkel november 14-e óta, az tudja, hogy Pitt bácsi itt forgat filmet nálunk. Jó, itt van Redford apó is, meg ami talán minket, férfiakat érdekel Jennifer Aniston is. Az oldal készítőjét nagyon becsülöm, és díjazom minden lelkesedését, majdnem kiosztottam neki a képzeletbeli hónap site-ja címet, hanem „valaki” más kapta volna el. Azért ez a site tényleg ér is valamit!



<http://www.hudir.hu/pia/>

Mai züllött világunkban jó, ha tudja az ember hogy mégis hányadán áll. Juji, ez eléggé SzJVC-sen hangzott. Ja, bocs. Nem kekeckedünk a főnökkel, mert még pórul járunk... Szóval ezen a weboldalon, ha betáplálsz éppen aktuális alkoholtartalmú ital fogyasztásodat, akkor kikalkulálja neked, hogy mennyi is az annyi. Elég korrektnek tűnik!

Bagó Péter



**K**omoly hagyományait követve a Csevegőnek (a múlt hónapban tettük le ennek az alapját), ismét a humoros történetekkel kezdem. Először egy hosszabb lélegzetű ismertető, melynek sikamlósabb részelt 14 éven aluli olvasóinknak nem ajánlom!

Tiszteletem Kedves Sz.JVC. Szeretnék néhány fontos dolgot megosztani veled. Nem is húzom tovább az időt, vágjunk a közepébe. A Földgiliszta lelki zavarai és a zavarok megelőzése. A Földgiliszta (Turkus Gilyxtus) két fő részből tevődik össze. A fej és a fark. Ezt a két részt a 'nem szakavatottak' gyakran összekeverik, pedig nagyon egyszerű azonosítani a fent említett testrészeket. A módszer a következő: vizsgáljuk meg a talajon lévő giliszta elhelyezkedését, majd tegyünk egy jelet a test középső részénél a talajra, és várjunk néhány percet. Aztán ismét megnézzük a gilisztát, látni fogjuk az elmozdulási irányt, és mivel a giliszták nem tudnak tolatni (kivéve a "Kacagó gilisztát"), így az elmozdulási irányban található a fej. Ha nem mozdul pár perc elteltével sem, akkor nagyon valószínű, hogy elaludt. Ilyenkor tanácsos reggeli madárcsicsergést vagy egy elemlámpa segítségével napfelkeltét emulálni. A hatás nem fog elmaradni. Most hogy tisztában vagyunk a giliszta testfelépítésével, rátérhetünk a problémára. Zavarok: - BEVÉSDÉS. Mint köztudott a giliszta azt tekinti szülőnek, akit születés után először meglát. Ez nagyon kellemetlen, ha a giliszta egy elefántcsorda közelében jön a világra. Mivel a gilisztánál mindig a szülő a példakép, ezért közel azonos felépítésű egyeddel párosodna. Szemtanuk többször beszámoltak elefántcsorda után kúszó gilisztáról. A probléma akkor jelentkezik, amikor a gilisztánál, elérkezett a párzás időszaka, ami egy elefánttal ugye... Lásuk be, végzetes lehet a giliszta számára! Kivételez az alól az "Elektromos giliszta". (Az Elektromos gilisztát nagylábon elkerüli az elefánt.) Megoldás: Az anyagilisztát a szülés előtt egy tűkrökkel ellátott helyiségbe rakjuk, így minimálisra csökken a rossz bevésoedés esélye. - Kacagó giliszta (Hahotus Gilyxtus) A kacagó giliszta külsőleg teljesen megegyezik a közönséges földgilisztával. Felismerhető a jellegzetes párosodás utáni kacagásáról, amely bejárjai az erdőt a májusi hajnalon. Az egyetlen gilisztafaj, amely tud tolatni. "Elektromos giliszta" (Electrix Gilyxtus) Az elektromos giliszta a tavasz első hetében kisebb sziklákon melegíti fel, a

télben elgémberedett 'végtagjait'. Ilyenkor figyelhető meg az a jelenség, amit a tudósok csak kölcsönös együttműködésnek hívnak. A giliszta kifekszik egy körre és a megfeszített testére szép sorban, rászállnak a halványan pislákoló szentjánosbogarak (St.Jonnyx Bugix). Ez mind a két fél számára kellemes. A szentjánosbogár teljesen feltöltődik a következő idényre, a giliszta megszabadul a fölösleges feszültségtől, és kóboráramtól. Megfigyelhető, ha fém tárgy mellett halad el, apró kék ívek feszülnek a teste és a tárgy között. Alkalmazási terület: kislámpa, diskman, ébresztőóra, mobiltelefon. A gilisztát helyezzük az elem (vagy akkumulátor) helyére, majd egy marék földet szórunk rá. A földet hetente 1x cserélni kell. (Figyelem! A fej a pozitív. 9V-DC). Az elektromos gilisztát csak földelt védővezetékben szabad megfogni! - HATALOMVÁGY: A Nagy Háború idején igen alacsony szintű volt a Telekommunikáció. Ezért alkalmazták előszeretettel a Postagilisztát (Postux Gilyxtus), mely fontos információkat, és parancsokat szállított a parancsnoki bunker, és a lövészárkok között. Mikor a giliszta, az idő folyamán kellő mennyiségű információhoz jutott, azt hitte, az övé minden tudás. Mint tudjuk a tudás hatalom, és a hatalom ízet is érezte, ezért úgy gondolta itt az idő, hogy elfoglalja a világot. A mai napig lehet találni a Fehér Ház bejáratánál Postagilisztát, amely épp' felszólítja az őrt: - adja át a fegyverét. A Postagiliszta könnyen felismerhető a zöld sapkájáról és csatos oldaltáskájáról. - Megoldás: Soha ne adjunk ki bizalmas információkat a Postagilisztának (a fegyvert és a löszert külön páncélszekrényben őrzükk!) - NÁSZTÁNC: Elérkeztünk egy nagyon lényeges eseményhez. A násztánc igen fontos a giliszták életében. A hím táncutadása múlik minden. A nőstény csak a legjobb táncossal párosodik. Most nézzük meg, hogy történik a 'nagy esemény': Általában távolról egy sima keringővel kezd, de ahogy közeledik, úgy vált át lassan a tangorumba furcsa keverékre. Pár perc után a hím látótávolságba kerül, ilyenkor váratlanul beindul a chacha-cha. Ha a nőstény teste egyenes, akkor egy gyors salsa következik, de ha behajlítja a testét, akkor mindig egy visszafogott boleroval közeledik a hím. Ekkor jön a 'szabadon-választott' tánc, és ilyenkor az egyéniségtől függ a következő produkció. Most kis szünetet tart hogy felkészüljön a fináléra és meggyőződjön, hogy a nőstény testén nincs véletlenül egy

csomó (így jelzi a hímnek ha nem akar párosodni). A szamba az utolsó táncok közt szerepel, ilyenkor pattanásig feszülnek az idegek, vibrál a levegő, a közelben lévő összes élőlény tekintete egy helyre szegeződik. Ha elérkezett a megfelelő pillanat, a hím néhány lépés után ráveti magát a nőstényre, aki már megfeszülve várja az aktust. Az ilyenkor keletkező hangjelenséget úgy tudnám leírni, mintha két vízes gumikesztyűt vagy hungarocellt (R) dörzsölnénk egymáshoz, 90-120 percen keresztül. Miután a tömeg szétszéledt, a nőstény keres magának egy sarkot, a fal felé fordul és kipihen a fáradalmakat. A hím elszív egy cigarettát, majd elmegy a haverokhoz átbeszélni a történeteket, némi bor kíséretében. A probléma akkor jelentkezik, ha a giliszta nem rendelkezik a megfelelő táncutadással és ritmusszérkekkel. Ha a hímnek nagyon nem megy a tánc, még az is előfordulhat, hogy a nőstényen 4-5 csomó is keletkezik. Sajnos ilyenkor már csak szakorvos tudja megmenteni az életét. Kudarc után a hím mély depresszióba zuhan, amit hosszú pszichiátriai kezelés követ. - Megoldás: A gilisztát már 8-10 hetes korában be kell iratni tánciskolába, így könnyen elkerülhetjük a kellemetlenségeket. Röviden ez lett volna a lényeg, de ha bármilyen információra lenne szükség a témával kapcsolatban, írj nyugodtan szívesen válaszolok mindenne. Üdv, Cyroo. Levontam a messzemenő következtetést, és leveled után azonnal beiratkoztam egy tánciskolába. Szabadon választottból már egészen jó vagyok, de partnereim nyomában időnként keletkezik még csomó. (Lábukon pedig a falslépéseket követően dudor). Visszafogott boleróm azonban képesek ezeket oldani. Rávetődéseim technikáján van még mit javítanom, mert a keltett hang inkább, a teherautóról ledobott árvíz homokzsák puffanásához hasonlít, mint az összedörzsölt hungarocelléhez. További problémám, hogy ezt még soha nem sikerült pár másodpercnél tovább produkálnom, (nem még 120-ig)! Mély depressziómból kezdek kilábalni, 3 hét némaság után az első mondatom: "de hiszen én nem is giliszta vagyok!"

Szia Főszeri! Te, nekem most olyan jó a kedvem, hogy: 1.) az sem zavar, hogy te te, én én, és te nem én, és én nem te vagyok. 2.) az sem zavar, hogy tele van a nyakam pattanások-

kal, és nagyon fáj, amikor a kabátom gallérja hozzáér. 3.) az sem zavar, hogy „Pocsolyába léptem, sáros lett az új cipőm. Hiába keféltam, elhagyott a nőm.” 4.) az sem zavar, hogy már 6 éve nincs barátnőm, és már a FAKK2 hallatán is csúnya gondolataim támadnak. 5.) az sem zavar, hogy tudom, egyszer ügyis meghalok. 6.) az sem zavar, hogy az 5.5 pontos közgazdász ZH-t igyekezőven elfelejteni, a TV-ben a J(...) PH 5.5 „című” reklámot látom. 7.) az sem zavar, hogy kedvenc főszerkesztőm csak pár szót válaszol a leveleimre és azt is késve (nyugi megértelek). 8.) az sem zavar, hogy a közgazdász tanáromnak kb. 10 foga ha van (szívesen leredukálnám ezt a számot). 9.) az sem zavar, hogy ezt a levelet egy 40MHz-es proci felett írogatom. 10.) az sem zavar, hogy szüleim megvonták tőlem az évi 6999 Ft kötelező zsebpénzemet, mert még ezt is meg tudom oldani: NEM ESZEM. Na szia! Éhezod, de boldog előfizetőtök: T.A. Látod-látod! Ezt a pozitív lelki beállítottságból eredő optimizmust már nagyon szeretem! Rám ragadt az: "az sem zavar" hangulatod, és ma én is átballagtam minden pirosra. Az sem zavart, hogy az autó, amely ki akart kerülni, vadul dudált rám, majd leamortizálta magát egy ház falán. Az sem zavar, hogy a feldőhűdött tömeg meg akart lincselni, és az sem, hogy a rendőr, amiért nem volt nálam személyi, nagyon csúnyán nézett rám. És nem zavart az sem, hogy akár a Swat-3-ban, karperec csattant a csuklómon — mert mertem hadonászni egy kicsit, és nem zavar, hogy most egy cellában összezárván kell töltenem az éjszakát — garantáltan kipróbált nehézfiúkkal. Reggelre talán már zavarni fog, de történhet akármilyen, nekem legalább adnak reggelit...

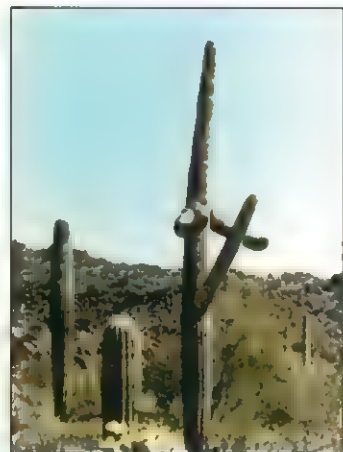
Szia Főszeri! Te, én most olyan pihent agyú vagyok, mert ma nagyon sokat tanultam. Holnap ugyanis ZH-t írok. Tanulmányaimat szeretném veled is megosztani, persze olyan formában, hogy te is megértsd. Úgyhogy most leírom neked kik a jók, a rosszak meg a hülyék vendéglátós szemmel. (...) A hülye emberek meg... Na azok nem piskóták. Tele van velük az egész ország. Némelyikük képes meghalni 1,5 kg alma elfogyasztása után (volt már rá példa), mert az illető éhes, de nincs otthon semmi kaja, csak rosszul tárolt alma a pincében. Fogja az illető a barnára rothadt keserű almát, és beül vele a sötét szobába a TV elé s elkezd



enni. Fel sem tűnik neki a keserű íz és a furcsa állag. Csak eszik és eszik. Majd reggel arra ébred, hogy megölte a patulin nevű penészgomba mérge. Van még egy csoportja a hülyéknek: azok, akik mindent meg akarnak tanulni a dolgozatra, de erre nincs elég idejük, és a hirtelen kapott tudásanyagot kedvenc főszerkesztőjük nyakába akarják zúdíttatni, munkanehezítési szándékkal vagy nélküle, de ebből csak az előbbi sült ki. BOCS. Megyek kosarazni, hátha megjön az eszem: T. A.

**Szóval, hogy én is megértsem!** ☺ Azt mondd, tele van hülyékkel az ország, és mondasz rá két példát. Csak a saját hülyeséggel meg tudnám tölteni a Csevit, és a közvetlen környezetemével az egész KByte-ot. A lényeg azonban nem ez — emberek vagyunk! Apróbb botladozásaink, majd azok javíthatása teszik színessé, és szebbé azt az utat, amit a végén "megített életűnek" nevezünk. A nagy bajok soha nem ebből lesznek, hanem a kollektív hülyeségből. Amikor az egyén tudja, hogy amit a tömeg részeként elkövet, vagy másoknak szemét hunyva megenged elkövetni — még ha vérlázító is — birkaként béget hozzá... Na ez az igazi hülyeség!

Szia Sz.JVC! Az újság nagyon cool, csak 1 gond van vele: nem adtok hozzá kaktuszt! Miért?? Bonehead Már hogyne adnánk! Te nem kapod meg? A helyedben szólnék a postásomnak, újságárusomnak, akárkinek, aki illetékes az ügyben, hogy tegye vissza bele — vagy ki lesz ontva a... aaaa... (kaktuszgyűjtő szenvedélye)!



De hogy véletlenül se maradjon hiányérzeted, kapsz tőlünk egy különleges kaktuszt ajándékba. Csak Neked.

Szia Sz.JVC! Azzal szeretném kezdeni, hogy hűha! Ez az újságnak, neked, de főleg az internetes oldalnak szól. Hát úgy néz ki,

hogy nagyon jól néz ki! Bődületes mennyiségű információ szépen elrendezve, meg minden, mi szem száznak ingere. Szoktam Netezni, de valahogy amióta főszerkesztő váltás volt nem nagyon néztem az oldal felé. Már most tudom, hogy kár volt. Tényleg nagyon szép, csak gratulálni tudok. Az újság színvonala nagyon jó. Egyre jobb. Én a 95/10 számmal kezdtem, és azóta mindig megveszem (eddig csak egy maradt ki, mert Amerikában voltam és nem vette meg nekem senki). Mellette kipróbáltam még számos más újságot is, de ez a legjobb. Én hiányolni fogom a kép aláírásokat, de ha nem jött be, akkor változtatni kell rajta (magyarul ohne aláírás). Most tömör leszek. CD nem kell, az újság ára elfogadható. Kérdés: Láttam a novemberi számot és nem találtam meg benne a Red Alert 2.-t! Remélem benne lesz az őthéthatban! BYE-BYE. Vincent.

Mivel Amerikából jöttél vártam, hogy elárulod mesterséged címerét is. Írtad, hogy a többiek is kipróbáltad, ezért az is érdekes lett volna, hogy miben vagyunk mi a legjobbak — csak nem a mi lapunkból hajtogatott papírhajó úszott a legmesszebbre? Rad Alert-2: már nyomdában volt az újság amikor megérkezett, de a címlapot és a 20-23. oldalon az ismertetőjét már bizonyára felfedezted...

Hali Sz.JVC! Szal az újság kira, csak a régiéket sajnálom nagyon. De ez van, nincs mit tenni, talán összeállnak és csinálnak nektek egy konkurens lapot, bár ez már egy másik téma. Szóval... az újabbak közül nekem Uriel nagyon bejön. Hogy nem kapartátok eddig elő? Hisz ilyen fényes tehetséget nem lehet nehéz észre venni. Aztán a Clemi & a KeFe(TM) is jól tolja. A Te cikkeiden látszik a rutin, csak a poénok hiányoznak. Bár a Crimson Skies cikk nagyon jó volt, ennek hatására Én is írtam egy versikét, íme: Légy üdvözlőve nálunk, Sz.JVC. barátunk! Üjje ide barát, míg elmondok egy imát. Az újság színvonala Te főszerkesztőséged általa javult egy kicsikét, megér hát egy misét. Sajnálom a régi főszerkesztőt, CoVboyt a „mindenhova poént beillesztőt”. Vári Zoltit is gyászolom, hisz autós játékokban Ő volt az ász, tudom. De jöttek az ifjú titánok, köztük Uriel & Clemi cikkírók, kik cikkeikkel feldobták az újság színvonalát. S Vári Zoltit pótolandó — ha jól látom — jött KeFe(TM) apó. Rajtad gondolkodom még, hogy mit firkantsak eléd, S bár CoVboyt szerettem nagyon Te is igen profi vagy, látom. Nem is sütsz el annyi poént, hisz CoVboy nélkül az elég nehéz. De neked is van egy stílusod, ami nagyon jó — jobb, ha tudod. Mára

ennyit a levélből, mert kifogytam a rimekből! (...) Sok sikert kívánok égeteknek, sok jó poént írjatok, és leginkább írjatok SOK KEPALÁIRÁST! ÜDVÖZLETTEL: AGRBolha  
Költészetet hasonló szintet üt meg, mint az enyém. Egyezünk meg, hogy egyikünk sem erőlteti tovább... Humor- és poén: Láttad a "Jó reggelt Vietnám!" című filmet? Nincs annál égőbb, mint amikor egy népszerű "műsorvezető" helyére beül az "utód", és elkezd erőltetni a "jópofiságot". Nekem mindig ez jut eszembe, amikor száraznak és humoratlannak tartjátok a cikkeket. Higgyétek el, egymás között baromi jókat tudunk röhögni, ami egyszer végre a cikkekre is át fog sugározni, csak műljön el a firkászok gyomrából a görcs, miután érzik már, hogy elfogadtátok őket...

Hali Sz.JVC. Először is nagyon király az újság! (...) Saját gond: Mindenkit hajszoltok, hogy ne csak vegye Magyarország legjobb újságát, hanem fizessék is elő. Megnéztem a megrendelői lapot, hát nem semmi csak 6999 Ft és plusz 6 általam választott szám. Ez igen kedvem is lett volna megrendelni, de sajnos én a kedvenc újságomat egyben szeretem és sajnos sokszor előfordult, hogy a postás begyűrte a postaládába és néha el is ázott vagy éppen nem kapom meg. Szóval nem egyszerű. Tehát a kérdés az, hogy lehetne-e nem házhoz rendelni, hanem ahhoz az újságoshoz akitől én veszem. Tehát mikor kiszállítják neki akkor az enyémmel együtt hozná. Akkor nem lenne semmi baja, és teljes pompájában élvezhetném. Ha visszairná, akkor nagyon örülnék neki, mert ez így nem mehet tovább. Szóval ennyi lenne. Válaszodat előre is köszönöm! U.I.: Nem kell CD, de több oldal kell! /Jano/ Őrülök, hogy megnyerte tetszésed az előfizetési akciónk! A felmerült problémáidra kidolgoztam egy megoldáscsomagot: a postásokat havonként egyszer meg hozzátok egy ünnepi lakomára, és a fehér asztal mellett értesd meg vele, neked rettentően fáj, ha oly mostohán bának a kedvenc lapoddal, mint ahogyan tette már néhányszor. Kifelé menet távozóban, óvatosan terelegsd a postaláda felé, és tarts neki egy rövid, de lényegre törő módszertani bemutatót arra vonatkozóan, hogy a tudomány jelenlegi állása szerint hogyan lehet egy újságot gyűrődésmentesen a helyére pottyantani. Beázik: a beázás kérdése már egy sokkal fogósabb problémát jelent számomra is! Lehet, hogy nem ártana venni egy új postaládát? Tudom,

így sem vagyunk olcsók, és ezzel csak az újságra fordított költségeidet növelném, tehát maradj egy jóval egyszerűbb barkácsmegoldás: tapétázd körbe reklámszatyorral, csak ne felejtse el a nyílásánál szabadon hagyni! Nem kapod meg a Kbyte-ot: sok helyen elkallódhat, de legvalószínűbb helyszíne a rablásnak a végállomás és környéke. Miután elmagyaráztad postásodnak a behelyezés technikáját, halkan jegyezd meg, hogy "a témáról más hangnemben is beszélgethetünk", amennyiben legközelebb nem kézbesíti, akcióba lép az általa felbérlet bűntető brigád. És végül, de nem utolsósorban: ha ennyire komoly a helyzet, nem hiszem, hogy csak a Kbyte-ot érik ezek a balesetek, ezért esetleg bérelhetnél egy postafiókot is...

Csókolom János bácsi! Az újság a legjobb az összes computer újságok közül, mert ti a lényegről beszéltek! Ez így helyes! És miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Egyszerűen ezért. Ti nem csak azokról a játékokról írtok, mint a többiek. Ez így helyes. És Miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Például soha az ÉLETBEN nem tudtam, hogy van olyan játék, hogy Dukes of Hazzard. Szóval jó, hogy olyanokat is teszteltetek, ami nem tartozik az élvonalhoz. És miért teszteltetek olyan játékokat, ami nem tartozik az élvonalhoz? Miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Mélységes tisztelettel: El-ninjo  
Tetszik, hogy a lényegről beszéltél, és nem csak arról, amiről a többiek is úgy általában. Ez így helyes! Na és miért helyes így? Na miért? Mert ez a világ rendje! És miért ez a világ rendje? Mert így helyes! És miért is helyes így?!

Szia Sz.JVC! MEGTÖRT A JÉG! Úgy nevettem a Csevegőn (a sertesés válaszon), mint CoVboy legjobb poénjain. (Csak azokból több volt.) Az első csettél-bottlás után egész jól belejöttél a csevegőzésbe. A képaláírások miatt nem vállald! (...) A külső nem rossz, de némelyik oldal túl tarka, pl. Zeus, Hiltan, LEGO cikkek. A címlap viszont telitalálat. Ilyen szépet még soha semmilyen újságon nem láttam. Tudom, hogy nem a ti hibátok, de a nyomdaváltás óta az újság nem olyan jó szagú, és a festék is könnyebben elmaszatolódik. A belbecsről röviden: "régi" (00/02, 03): új = portugál foci: német foci = Planescape: Torment: Icewind Dale. Hosszabban: A régiiek a közönségnek játszottak, az újakon inkább a hajtás érződik. Bár ha az átmenet



macedón foci színvonalát nézzük, nagy az előrelépés. Van néhány cikk, amit a legkritikusabbak is fanyalgás nélkül végigolvashatnak. Ilyen pl. Balage Rome cikke. Az 576 tabellámat Gy.Z. és Balage vezeti, bár a Zeus cikk nem tetszett. CoVboy biztosan jobban lehúzta volna (vagy meg is teszi?). Jogosan, mert a rókabőrök között az egyik legpofátlanabb.

Az újak közül Crow a legjobb, Levy írása nem tetszett. Ha az interneten 25 millió oldal van, miért kellett a netpincer.hu-t megint betenni? Márciusban már volt. (Mondtam, hogy (majdnem) mindent megjegyezték!) (...)

**Edina**  
Megtört, csak be ne szakadjon alattunk! A poénszaporító programot könnyebb lenne megvalósítanunk, ha sokkal több poéntápot (Harrach Ágnes levele az volt a javából!) kapnánk töletek. Nem te vagy az első, aki a friss újság illatát emlegeti — újabb tanújelét adva annak, hogy amikor kézbe veszitek, minden érzékszervetek ki van hegyezve rá. Ezek után nem is csodálkozhatunk, ha azt is észre vesztitek, amit nem lenne szabad. Örülök a foci hasonlatodnak! Egy összeszokott csapat, aki ráadásul már gólokkal vezet az ellenfelével szemben, megengedheti magának, hogy a közönségnek játsszon. Ml akkor léptünk pályára, amikor az ellenfelünk már tele varrta gólokkal a hálót, és a teljes első sor lecserélítette magát. Meg kell, hogy találja mindenki a saját posztját, és a kapitány is jobban tudna koncentrálni a játék szebbik oldalára, ha nem azzal lenne elfoglalva, hogy a pálya széléről (helyettük játszó olykor) rekedtre ordibálva torkát, irányítja a csapatát. Most még a német focit kell erőltetnünk, de a brazilok játéka nekem is jobban tetszik.

Hi Sz.JVC! A bevezetőben írtad, hogy tőlünk függ találkozunk-e még a bemutatkozókkal. Az én szerény véleményem az, hogy mind a négyen nagyon jó cikkeket írtak!!! (...)

Na, csd. Üdv: Dopefish

"Kinek a pap, kinek a papné" Az előző levélben Edina nem volt annyira elégedett...

Hello Sz.JVC. nagyfőnök! Sokat ilózgattam, írjak-e vagy nem-e, de ha most olvasol valamit, láthatod, hogyan döntöttem. Volna egy-két bigyusz ami szűrá szemeim, illetve nem fajn nekem, és most ezeket tisztán meg veled, mint fő illetékessel. (...) Bigyusz number erősíteni szeretném a képaláírás visszajáró követelők" emlémem nepes táborát. Először amikor megtudtam, hogy nem lesz-

nek képaláírások, már készültem a harakirihez. Mire elkészültem vala, már olvasám is vala a novemberi 576-ot és látám, hogy van még remény! Nosza beszájoltam harakirikészletem, Word-öt ragadtam és felemeltem hangom a lázadó nép mellett. Tényleg hamá itt vagyunk, nem is tudtam, hogy a képaláírásokat nem a cikkíró készíti, de most már tudom és szerintem, mikor majd visszahozzatok őket — mert hiszem, hogy eljönnek majd ezen idők —, írsd azokat is a cikkíróval. Ez azért is jó lenne, mert így legalább ő saját maga fejthetné azt ki, hogy mit is akart megörökíteni mikor kepcsrőltte a szkrint. Ha ez az igen-csak remekre sikeredett ötlet nem nyerné meg nagyra becsült tetszésed, még mindig van egy: írja őket Gy. Z. Anyám ezt a csávót (merhogy az nem?)! Mikor első cikkét olvastam, anno októberben igencsak felcsillant a szemem, novemberben meg igazoltam sejtésem: ez a fikusz valamit nagyon tudhat! Tökírályak a cikkei. Mostantól ő lett az én kis favoritom...

**Leveled olvasva, akár csak öt olvasnám. Hasonlít a stílusotok — nem csoda hát, ha nálad ennyire bejött Gy.Z. írói munkássága. A múlt havi Bevezetőben én már elmondtam róla a véleményem.**

The second bigyusz: a posztertéma... Neeeee, ne tépd össze a levelem. Nyugodj meg, végy lassú, mély lélegzeteket... Mostmár nyugodt vagy...? Akkor mehetünk is tovább. Nos szerintem úgy meg lehetne oldani ezt az örök kérdést, mint az egyik hazai mozimagazinnál is. Csak simán suvasszatok be az újság közepére a posztert. Ha ott működik, lehet, hogy nálatok is fog és nem csúszkál ki belőle. (Most jut eszembe, nagyon jó minőségű az újság papírja! A fekete részeket nem tudom összefogdosni az ujjlenyomataimmal. Ez nagyon jóóó...) A poszterrel nem a "hová tegyük" a bajunk, hanem az árá! Milyen szép lenne, ha csak úgy "ingyén", ajándékba adhatnánk. Higgyétek el, hogy folyamatosan dolgozunk rajta, szívesen mesélnék róla, hogy novemberben hányszor, és kikkel tárgyaltunk, ennek ellenére mégsem akar összejönni (egyelőre). — Edina szerint meg maszatolódik a festék.

Das letzte bigyusz: Létezik-e főszerkesztői tárházadban valamiféle-fajta infó arról, hogy mennyi az 576 olvasók klánjának átlag életkora? Ha ez 11-13 év, akkor minden cool, csók a családnak. De ha ez a szám mondjuk 14-17, netán a feletti, akkor ez így ebben a formában nem igazán oké. Már legalábbis szerintem. Nevezetes problémám a sok pelenkás játék. Ez a dolog véleményem szerint októberben élte fénykorát, gy. k: Return of Zöld Kreccsóbéka, Two Gall Superheroes

VS Caesar, Rajzfilmgyógyók verse nye és végül a Kiscsávók állattá változnak meg vissza. Novemberben azé má' javuló tendenciát mutattak: egy-két Legomacsó kivételével ólrajt. Örült is a fejem mikor anno elhagytátok a Kinder tojást, erre meg jön ez. Naszóval szerintem ezeket a kis gagyi játékokat ki lehetne hagyni, helyettük kicsit jobb, érettebb cuccokat tesztelhetnének a tesztesz-padavanok, merthogy azok közt is van igen sok mókás darab pl: Monkey Islandok, Midtown Madness-ek vagy a Sims, tehát a móka nem vész el, csak átalakul. Hiszen ha egy átlagéletkorú 576 olvasónak telik már olyan gépre melyeken ezek futnak, te sem hiszed, hogy inkább Frogger 2-öt venne, mint mondjuk Baldu's Gate 2-öt pedig a min. konfig ugyanaz. Ezt valahol ti is érzitek, hiszen eme remekbe szabott progik sosem kapnak valami fényes osztályzatot, és a HC47 cikk egyes részei sem kimondottan alsóbb korosztálynak íródtak, mint ahogyan a Vyrus végén Gy.Z.-ből is előrőfent a brutál. Ezzel most nem azt mondom, hogy csak sötét hangulatú, brutál játékokról írjatok, csak vegyétek figyelembe milyen korosztálynak is íródik a "PC játékokrólunk magazinja". Most persze lehet, hogy kiderül: minden olvasó 12 év körüli és csak én tüntetek itt a magam 18 évével, de nem hiszem, hogy ez így van. Ha igen, akkor... sorry... (-( Egyelőre ennyi bigyusz volt, ami eszembe jutott. Az újság egyébként iszonyúan jó, és a cikkek is magas színvonalúak, nekem már legalább annyira tetszenek mint a régiek. Jól kened te is a témát a cseveiben, a kis verseid pedig néha nagyon bejönnek. A teszterek legjava teljesen korrekt rossz szavunk sem lehet. Jó, hogy néha Martin is visszatér a gyökerekhez (legalább miatta nem forog Zolee a sírjában). Üdv legközelebbig, egy nagyon régi, hű olvasótok: L.B'la. U.I.: A Red Alert 2-ös cikket nehoggy elszúrjátok! Esett róla szó már máskor is, hogy nem tudunk más programokról írni, csak azokról, amelyek megjelennek... Az arányokon talán változtathatnánk, de úgy gondoljuk, hogy két oldalnál hosszabban írni egy játékról, csak kivételes esetekben érdemes. Az újság terjedelme pedig adott (100 oldal)... Nem ragozom, de hogy értsd, most a sorok közötti jelentést is meg kell értened, hozzá teszem: "Sapientia" — vagyis "az okosnak (ennyi) elég!"

Levél 1. Szeva 576! (Remélem nem hagytam ki a stábból senkit!) Oly sok éve, hogy egyáltalán nem írtam még nektek, így most pótolom! (Jaj! Igaz?) Először is előre kell bocsátanom, hogy Én vagyok az, aki rend-

szereken nem veszi meg az újságot. Roppant prózai az ok. Mint közalkalmazott, másra is el tudom költeni „horribilis” összegű fizumat. (Család, rezszi, ilyesmi.) Azért néha, ha szükségem van valami infóra, vagy csak szórakozni akarok megveszem a KByte-ot. Most, (09. vagy 10. hó, már nem is tudom) megvettem. S mivel semmi infó nem kellett, ezért a Csevevel kezdtem. Nocsak Te (Sz.JVC.) lettél a főszerk? Annyi ideje robizol már a lapnál, hogy egy ilyen büntetést lazán megérdemelsz. A Csevit is Te írod? Kis mazochista. Olvassunk tovább! Lemaradtam a stáb fotóról. Nagy ügy. Olyan sok mindenről lemaradtam e néhány év alatt, (több kormányalakítás, néhány százmillió elsikkasztása) egy fotó miatt nem leszek öngyilkos. Olvassunk tovább! Nocsak! Mindenki azon van kiakadva, hogy hogyan nézel ki a képen. (Már bánom, hogy nem lát-tam.) Mindegy. A levelek alapján megpróbáltalak elképzelni, de állandóan Yoda képe ugrott be. **Tehát voltam már szakáll nélküli Mikulás, ír favágó, és most Yoda. Jó darabig eltartott, mire rájöttem, miért is nem tett közkinccsé stábfotót a jó öreg CoVboy koma. Megtanultam a leckét!**

(...) Olvassunk tovább! Semmi érdekes. A sok rinya, hogy az újság így nem jó, úgy nem jó, ilyesmi. Aztán pedig, hogy ilyen klassz, meg olyan kafa... Ahhhrrr! Mutass egy akármit, ami mindenkinek tetszik! Vagy akárki mutasson! Úgysem lehet mindenkinek a kedvében járni. Legfeljebb, ha névre szólóan készítenétek az újságot. Bár úgy sem. (Ez a kép miért itt van? Erről miért írtatok ilyen sokat/keveset....) A megoldás! Mindenkinek küldjétek el az aktuális anyagot emilleg, vagy postán, esetleg meglehetne venni az újságosnál, aztán ki-ki össze-rakja a saját újságját! Azt válogat bele amit akar, azt hagy ki amit akar, így talán mindenki igényét ki lehet elégíteni. Talán.

A legjobb ötlet amit mostanában hallottam! Talán. A Csevi elfogyott, most nézzük át a lapot. 4 óra múlva. (...) Személyes vélemény: Nekem tetszik. Lehet, hogy a következő számra is kiszorítok. (Vagy valakit rábeszélek, hogy fizessen elő, aztán kölcsön kérem.) Levél 2. (...) Kezembem a novemberi szám. (Az augusztusit már teljesen szétmosolyogtam.) A borító szép kék, a második oldalon cibercica dögös cickókkal, áttetsző alsóban. (...) Általában hátulról kezdem az újságokat. (Ott a sport rovat!) Itt pedig a csevegő. Kezdjük! Na! Megint lemaradtam valamiről. (Csak sűrűbben meg kéne venni!) Milyen pályázat? Kiből lehet első cikk? Mi bajotok van, hogy magatokra szabadítjátok az embereket? Vagy így akarjátok növelni a postaforgalmat? Vagy ennyi időtök van, hogy rá értek



olvasgatni? Vagy megint a mazo-chizmus? A fene sem érti. Választ kérek! További Na igen. Jön a szokásos folyam. Miért ez, miért az? Hogy „unhatjátok”!

(Áááááááá dehogy...)

Most a képaláírás a kiváltó ok. Tes-sék két fajta újságot nyomtatni, és a borítón feltüntetni: 1. 576 KByte képaláírásokkal 2. 576 KByte képaláírások nélkül. Esetleg meg lehet említeni a nyomdahibákat is, (másik örök téma) és variálni is lehet. 1. Képaláírásokkal, és nyomdahibák-kal / nyomdahibák nélkül 2. Képaláírások nélkül, és nyomdahibák-kal /nyomdahibák nélkül. Aztán mindenki válogathat kedvére. Lassan be kellene fejeztem. (Te is így gondolhatod, ha egyáltalán eljutottál idáig.)

(Áááááááá dehogy...) Tetszik, ahogy megpróbálok átérezni egy főszerkesztő mindennapos gond-jait!

Még a poszter és a CD kérdéséhez egy magán vélemény. A poszter nem egy rossz ötlet, de van néhány kibontatlan CD-m néhány más újságból. Ennek nem látom értelmét. Főleg ha emeli a lap árát. Esetleg negyedévente egy válogatás CD-t be lehet iktatni, amin jól használható dolgok vannak. (vírus-ítók, böngészők.... ilyesmi.) A játék demóknak nem látom túl nagy értel-mét. Vagy nem múxik, vagy nagyon kevés hozzá az aktuális konfig, vagy a stílusa miatt nem is érdekel. Persze ez csak az Én véleményem. És akkor most: Emlékeztető! Valami stáb fotót küldj légszűl! (Ha nem gond!) Vagy ha szégyelled magad, akkor ne! Nem akarok a lelkedbe gázolni. Ja! És olvastam itt valahol, (vagy az máshol volt?) hogy minden agyag felhasználása csak előzetes engedéllyel lehet! Ez csak mostan-tól ketyeg, vagy a régi számokra is érvényes? Van ugyanis egy kezdet-leges oldalacska valahol a Neten, és Én már felhasználtam ilyesmit a játékok leírásában. Ill. átvettem némi gondolatot a Cov. írásából. (Persze megemlékeztem róla is. Melyik újság, hányadik oldal, ki a cikk szer-zője...) És szeretnék még felhasz-nálni dolgokat. (Mondjuk a cinkelt lapokról ilyesmi.) Akkor Én most sítire megyek vagy van valami meg-oldás?

**Természetesen ez esetben is többféle megoldás létezik. 1.) Bevonulsz a sítire, de előtte tör-lőd az oldalacska. 2.) Tör-lőd az oldalad, de ha nem jönnek érted, akkor önként nem vonulsz be. 3.) Nem tör-lőd az oldalad, nem vonulsz be, és bízol a vak sze-rencsében, hogy megúszod. 4.) Amikor már jó ideje “megúszta” állapotban vagy, befáradsz hoz-zánk, és kéred a pénzt, amiért eddig reklámoztál bennünket. (Ez esetben már biztosan nem kell hazafelé taxira költened). 5.) Beküldöd az ügyvédod, és**

**hagyod, hogy megegyezzen jogtanácsosunkkal a kártérítés mértékéről. (Nem lesz olcsó mulatság a számodra, mert az ügyvédod még be sem lépett, máris megkapja ajánlatba a 20%-os sikerdíjat — természetesen amennyiben veszít ellenünk! Amúgy nincs ám harag!**

(...) bocs hogy ilyen sokáig feltar-tottalak, (Én rá érek! Dolgozom.) és csak így tovább, és maradok 10 évvel fiatalabb nálad: S. István (Sir Lajhár)

**Jó neked! Én fél éve nem hasz-náltam már ezt a szót, hogy “ráérek”! (Aki akar, az érjen énám! (☺))!**

...

Egy nagy  
Hi!  
Eny-hén



ledőb-bentem ma reggel, és ennek Te vagy az oka! Tegnap ugyan is volt egy kis „takarítás” a szerver szobában, így nem nagyon ment semmi Net-es dolog. Ma reg-gel nézem a leveleimet, és ott lapult köztük a Tiéd is! Méghozzá, posta-fordultával! Stábfotóval, a Te fotódal. (Ha vigasztal nem is nézel ki olyan szörnyen!) Miért mentem le hídba? Mert mondjuk nem nagyon szoktam „hivatalos” helyekkel levelezni. (...)

(Még a végén eléred, hogy bevesz-lek az Address-be.) Na de nem is ijesztgetlek tovább! Ja! Még egy kér-dés! Az újságban megjelenő csalá-sokat, ötleteket felrakhatom-e az Én

lapomra is? Persze minden követ-kezmény nélkül. Esetleg egy linket is tehetek rátok? Még egyszer kösz-i, hogy foglalkoztál velem! (Lehet, hogy innentől kisorsítok az újságra?) És ha már Télapó veszély közeleg, küldök egy kis videót! (Mellesleg mint főszerkesztő még ötleteket is meríthetsz belőle!) Csápácsi: S. I. (Lajhár)

**A mellékelt W.C.-papír reklám-filmben a Mikulás éppen elvégzi a nagydolgát, látszik az arcán, hogy hálás az égieknek, amiért ilyen kellemes érzéssel sikerült megszabadulnia a salakanyagától. Igen ám, de ERROR lép fel, amikor törölni szeretné a**

memóriát, mert ugyan ő imputolna a guriga felé, de annak bizony csak az üres “csontváza” meredezik a WC.-papír-tartóban. Nincs mit tenni, két oldalánál az ingét meg-marokolva, a letolt nadrágbéklyó-val a bokái körül, páros lábbal átszökdécsel a szomszéd dol-gozószobába. Ott egy hatalmas kupac levélhegyből kihúz egyet, és elindul visszafelé...

Szia SzJVC!  
Hát igen. Újabb hónap, újabb levél, újabb olvasgatás. Gondoltam, hogy most egy ganyit sem fogok beszélni arról, hogy mit kéne változtatni. Minden nagyon ász!

Ez így is van rendjén. Bár még azt megemlíteném, hogy a Micropuhás repcsi szimultánsban egyszerűen szárnyaltál.

Most éppen tanulnom kellene, de inkább írok. A mutter meg mindig csak azt zakatolja, hogy ucsica, ucsica, ucsica... Olyan ismerős ez a szöveg, nem igaz? (...) Néha azon gondolkodok, mi lenne, ha nem lenne 576.

1 Unatkoznék az órákon.  
2 Nem vennék más Pc újságot.  
3 Telenként fáznánk a lakásunkban. (El sem tudod kép-zelni milyen jól ég ez a minőségi papír!).  
4 Nem irkálhatnék neked ilyen hülyeségeket.  
Még egyszer: A havi folyóiratotok nagyon jó!

Mit össze nem törtem a fejem ezen a csecsen harci kiáltáson, mire rájöttem, hogy édesanyád mit is akar voltaképpen tetőled! Ucsitysza, ucsitysza, ucsitysza — mondta egykoron valaki, aki-nek régen kötelező volt ismerni a nagy szóképéseit, ma pedig már nem illik még csak idézni sem tőle. Pedig tanulni tényleg fon-tos dolog! Más: Mi lenne, ha nem lenne 576? Eddig azt hit-tem, hogy csak én nem tudom elképzelni nélküle az életem. Hallgass édes egy szülődre, és legalább az órákon figyelj oda!

A szünetben pedig olvass úgy, hogy mindenki lássa, mit olva-sol! J Még, hogy jól ég a papírunk! Mostantól játékfelad-ványokat fogok kitalálni a régi számainkból, és csak az nyerhet az értékes ajándékaimból, akik fel is tudják mutatni a régi számokat. Persze akik eltűzel-ték, azok most sajnos hoppon maradnak! Nem írtál hülyesége-ket, és máskor ne szégyelled a neved aláírni egy levélen!

(Csak az ünnepélyesség ked-véért magázva): Hölgyeim és Uraim! Önök az évezred utolsó Csevegőjét olvasták. Kívánom mindenkinek, hogy a Karácsony estéje, az év legszebb, legeretettelesebb estéje legyen, Szilveszter pedig a 2000. év legvidámabb napja! B.U.É.K. I Kívánom (most már tegezve) nektek, hogy jövőre egy olyan 576 Kbyte-ot kapjatok tőlünk, amely a megújult külsőjével méltó az új évez-redhez, és amely tartalmilag is mindenkinek a legnagyobb meglepetésére szolgál. Éjfél-kor, amikor koccanni fognak a pezsgőspoharak, és elhangzanak majd a jókívánságok, jussunk eszetekbe mi is, és kívánsatok valami szépet nekünk is. Köszönjük előre is!

Sz.JVC.  
szjvc@576.hu



## Angol eladási lista

1. Champ. Mgr. 00/01 (Eidos)
2. Who wants to be a Millionaire (Eidos)
3. C&C: Red Alert 2 (EA)
4. Escape from Monkey Island (Eidos)
5. FIFA 2001 (EA)

## USA eladási lista

1. C&C: Red Alert 2 (EA)
2. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
3. The Sims (EA)
4. The Sims: Livin' Large (EA)
5. MS Combat Flight Sim. (Microsoft)

## Demo letöltési lista

1. g3: Team Arena (Activision)
2. Sacrifice (Interplay)
3. Project IGI (Eidos)
4. 4X4 Evolution (Take2)
5. DF: Land Warrior (Novalogic)

# TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldur's Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Heroes of Might & Magic III (3DO)
5. Icewind Dale (Interplay)

6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
8. Age of Empires II (Microsoft)
9. Deus Ex (Eidos)
10. The Longest Journey (Funcom)

MINDANNYIUNK RAJNÁLATÁRA ITT MOST ELFOGYOTT  
A DECEMBERI 576...

NE SZOMORKODJATOK, JANUÁR 17-ÉN ÚJRA  
JÖVÜNK!

## Biztos lesz:



### Battle Isle: The Andorian War

A már elfelejtett Scayra katasztrófa után vagyunk az új időszámítás szerint 345-ben a Chronos bolygón. A Haris Gyermekei nevű szekta, egy titokzatos figura vezetésével a „Vívjuk ki a békét háborúval!” jelszót zászlajára tűzve meg akarja dönteni a korrupt rendszert, hogy a helyébe egy mást, diktatúrát helyezhessen.

### Mercedes Benz Truck Racing

Gyönyörű és gyors grafika, kamion-szimulátor szintre emelt valóság-hűség jellemzi a THQ üdvöskéjét. Izgalmas feladatnak ígérkezik vezetői tudásunk kipróbálása ezekkel az acél-monstrumokkal. Túl az elefánt méretű ellenfeleken az időjárási körülményekkel is meg kell küzdenünk, mert ködben, esőben, hóesésben is állni kell a sarat.



### Jetfighter IV

San Franciscót és a körülötte elterülő területet védheted az F-14 Tomcat, F/A-18 Hornet, vagy az F-22 Raptor típusú gépeddel. A terep 4-szer kidolgozottabb, mint az előző Jetfighter III esetében volt. A fénykép minőségű küldetések lélegzetelállítóak, a Golden Gate híd alatt is elrepülhetsz akár, ha erre támad gusztusod.

### Hitman: Codename 47

Bérgyilkosként az alvilág szereplőit tizedelni még elhivatottságot is jelenthetne egy nemes ügyért. Amikor azonban fény derül a titkos genetikai kísérletekre, ördögi tervekre, azonnal más színezetet kap a dolog. Csak bonyolítja a helyzetet, ha a fejvadász kiszimatolja, ő lesz a következő áldozat — hiszen ki is tudná legyőzni a profik legprofibbát...





**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,  
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

**4999,-**



**4999,-**



The Clown



Malebolgia



Medieval Spawn



Spawn 5



Al Simmons



Tiffany



**2999,-**



Knuckles



Tails

Sonic



**3999,-**



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis



Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Vulcan Raven



Ninja



**3999,-**



Donkey Kong



Surfin' Donkey Kong



Cranky Kong



Diddy Kong



**3999,-**



Abbey Chase



Natalia Kasse



Major Maxim



Sydney Savage

**KARÁCSONYI MEGLEPETÉS!  
DECEMBERTŐL**

**SOUTH PARK**

**FIGURÁK ÉS KULCSTARTÓK  
HATALMAS VÁLASZTÉKÁVAL  
VÁRUNK BOLTJAINKBAN!**



Cartman



Kenny



Kyle



Stan



**3999,-**



Blanka



Cammy



Alex



Vega



Ken



Ryu

**Teljes figura választékunkat  
megtalálod boltjainkban és a  
[www.576.hu](http://www.576.hu)  
honlapunkon.**



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576<sup>KByte</sup>**

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

**COLOR  
GAME BOY**



**SEGA™**



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576



Dreamcast™

**SEGA™**



**COLOR  
GAME BOY**



Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000